GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4 KONTRA EA SPORTS F1 2002 · SYBERIA · AGE OF WONDERS II

576 KBYTE

Egy szimbólum újjászületése



ISMERTETŐ



A HÓNAP JÁTÉKA

DVD EST EXTRA MELLÉKLETTEL

Ára: 796,- Ft

ISSN 0865-8226



2002. JÚLIUS-AUGUSZTUS

AZ 576 CSOPORT TAGJA

135

ÖRÖKSÉG.
HAGYOMÁNY.
LEGENDA.

Ez a három szó dübörgött egy teljes hónapon át, egyhangúan és egyhangúlag S. és R. urak fejében. Félszáz levelet és megszámlálhatatlan dróton továbbított postát olvastunk el. Az olvasó fejében ugyanez a három szó zakatolhatott, mikor tollat, írógépet, e-mail klienst ragadott – a kommunikációs csatornák megnyitása nem volt hasztalan. Erőt merítettünk, támogatást kaptunk, elektromos ösztökét nyomtak az oldalunkba. Koncepciónkat és a démosz akaratát ugyanazon vérkeringés táplálta – a vágyak szinkronba kerültek. Az egyszerűség és érthetőség kedvéért hasonlatot vonszolunk az oltárra, az áldozati bárány pedig az előző - júniusi introdukció.

„Nem kell felhívnom a figyelmeteket a változásra a lapban, ez mindenkinek nyilvánvaló" – írta aDaM.

Nem így most. SZERETNÉNK felhívni a figyelmet a változásokra a lapban. Itt van mindjárt az értékelő és az információs táblák. Átkalibráltuk, megkevertük. Elmagyarázzuk szépen a 4. oldalon. Lényege, tömören: objektivitás mindenek felett. SZERETNÉNK felhívni a figyelmet a formatervezés (ismertebb, idegen nevén: design) változásaira is: Tamás (f)elszabadulva gyúrta kedvére a VargaB. hagyatékot, egyelőre ismeretlen eredménnyel. Nekünk tetszett, az olvasó pedig remélhetőleg megosztja majd velünk impresszióit. Továbbra is várjuk a leveleket – a véleményetek most fontosabb, mint valaha.

„...az **576 KByte** történetének legszembetűnőbb, legdrasztikusabb tartalmi megújulása van a hátunk mögött..."

Ami egyetlen hónap leforgása alatt egyben a legnehezebb örökséggé is vált. A lap elterebélyesedett „hátsó fertálya" (74. – 98. oldal) sajnos ebben a számban még mindig a Nyájas arcába tolja fertelmes mivoltát, az intenzív fogyókúra azonban már szeptemberben kezdetét veszi. Megígérjük, betartjuk.

„...elsődlegesen azt néztük, hogy mit is csinál egy játékőrült, amikor nem játszik."

A változatosság kedvéért most azt néztük, hogy mit is csinál egy játékőrült, amikor játszik. Valószínűnek tűnik, hogy játszik. Játékból pedig rengeteg van: az idei év legtöbb előzetese és legtöbb tesztje EBBEN a számban található. Ez így is marad – egészen a következő számig :). Ez itt csupán UBORKASZEZON :oO. A cirkusz mellé pedig kenyér is jár: az 5. oldalon minden ambiciózus olvasónk exkluzív belépőjegyet szerezhet a számítógépes játék zsurnalisztika legmélyebb bugyrába. Nekünk, velünk dolgozhat!

Szavakba önthetően pillanatnyilag talán ennyi. Az **576 KByte** az első színes, játékokkal foglalkozó újság volt 1990-ben, mikor megjelent - „hardcore" játékosok alapították, „hardcore" játékosok írták és „hardcore" játékosok emelték azzá, ami lett. A kilencvenes évek legbájosabb, legtöbb egyéniséggel bíró magazinja.

Az olvasó tudja, mit akar. A lap most önmagába fordul; leás a saját gyökereihez. Egy új kor hajnalán megpróbál majd visszatérni a régi pörgős, tüzes kerékvágásba – természetesen kortárs eszköztárának minden bájitalát bevetve. „Bátran állíthatjuk, hogy az **576 KByte** mögött olyan újságíró és szerkesztőgárda áll, amely a kitűzött célt képes elérni" – jelentkezett be az első számban Balogh Zsolt és Jámbor Árpád. Bátran állítjuk ezt mi is; most, 2002. júliusában.

Köszönetet szeretnénk mondani tehát lapunk tulajdonosának, Zsoltnak és testvérlapunk, az 576 Konzol főszerkesztőjének, Martinnak. Az ő segítségük, tapasztalatuk és támogatásuk nélkül ez a szám nem jöhetett volna létre.
S ha már itt tartunk, sok-sok szerencsét szeretnénk kívánni Szeleczky kollégának és Varga Balázsnak, akiket elszólított főhadiszállásunkról egy, gyaníthatóan nagybetűs Életnek álcázott szirén (VargaB. persze külsős partizánként továbbra is figurál – nem engedjük olyan könnyen :).

Rövidre zárva - Kellemes olvasást, nyarat, kikapcsolódást és JÁTÉKOT kíván az **576** csapat nevében:

Theodore Reiker és *Soltész Tamás*

TARTALOM

AKTUALITÁSOK

ARRÓL, HOGYAN ÉRTÉKELÜNK

Az **576 KByte** tízes skálán pontoz, ahol - gyakorlatilag ezzel egyedül vagyunk az országban - ÉRTELEMSZERŰEN az ötös jelöli a középértéket, ergo az átlagos, közepes játékot. Szigorúnak tűnik ugyan, de igazságos és logikus: a tíz fele öt, az öt a tíz fele. Tehát nem a hét (nem arról van szó, hogy nem bírnánk elszakadni a *Monty Python* féle bugyutaságoktól - egyszerűen az egy kaptafára készülő PC-s magazinok értékrendjét tartjuk befolyásoltnak és ésszerűtlennek ;). Ennek értelmében tehát az 1 pontos „játék" valójában nem is játék, a 2 pontos katasztrofálisan rossz; 3 pontot a súlyosan elrontott játékok kapnak, négyet az átlagos felhozatal nívóját alulról szemlélő termékek. 5 pontos az abszolút középszerű játék, hat pontot az átlagon felüli kap - 7 pont jár a megkülönböztetett figyelmet érdemlő szórakoztatóipari produktumnak, 8 a nagyon-nagyon jó szoftver járandósága. Kilencet a jussa mindennek, ami spirituális élmény, ami überjáték, ami RENDKÍVÜL jó. Tíz pontot évtizedenként talán egy fél tucat játék kap majd - jelenségek ezek: játékok, melyek új fejezetet nyitnak a történelemben. Példák a múltból? *Tetris, Half-Life.* Az **576 Konzol**lal ellentétben nálunk fél pontok nincsenek.



ARRÓL, MI MIT JELÖL

Kiadó: A játék forgalmazója Európában.
Fejlesztő: A játékot összekalapáló firma elnevezése.
Eredet: A program származási helye (földrajzi lokáció).
Konfiguráció: A fejlesztők által megjelölt MINIMÁLIS konfiguráció.
Formátum: Milyen platformon érhető el a játék (a megjelenés sorrendjében).
Web: A játék hivatalos internetes honlapja.



Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1042 Budapest, Árpád út 112.
Postacím: 1329 Budapest, Pf.:24.
576kbyte@576.hu www.576.hu

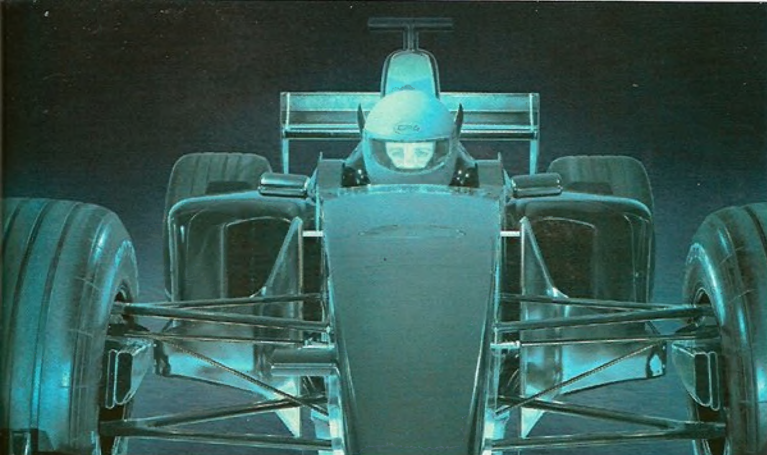
Főszerkesztő: Theodore Reiker reiker@576.hu
Layout / Tördelés: Soltész Tamás bwc@576.hu
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Levilágítás: Heiling Média Kft. (Nagyon köszi, Zsolt!)
Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: **576 KByte** (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132 egy évre 6999,- Ft, fél évre 3999,- Ft, negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

Nagy danke VarbaB. kollégának mindenér' - postscript / meggyes pite included

..:: + Special Thanks to the pioneers of the nuMedia: NINJA TUNE ::..



RECENZIÓK

ROVATOK

TehetségVADÁSZAT

Eljött a te időd! A folyamatosan megújuló **576 KByte** hírszerkesztőt, rovatvezetőket és újságírókat keres. Várjuk olyan szabadúszók jelentkezését is, akik úgy érzik, érdekes / rendhagyó írásaikkal még magasabbra emelnék a lap színvonalát. Olyan dolgokat tudsz az iparról, amit senki? Briliáns betűvető vagy, aki eleped a vágytól, hogy kedvenc magazinjában publikáljon?

Mi most megadjuk az ESÉLYT. Sőt - még fizetünk is neked a privilégiumért. Küldj egy bruttó (azaz szóközökkel) 5000 karakter hosszú írást az általad választott témában (nem muszáj feltétlenül bemutatónak / tesztnek lennie) a következő címre:

576KBYTE@576.HU

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL 5

Ötödik alkalommal kerül megrendezésre az időközben rangos összeröffenéssé felnőtt, GDC (Game Developers Conference) kereteken belül megtartott „Független Játékfesztivál" az eljövendő esztendőben - a nevezéssel azonban nem árt sietni. A hivatalos deadline (leadási határidő) szeptember elseje, a kiskorú generáció számára (Student Showcase) november 15. Csak reméljük, hogy magyar nevezések is feltűnnek majd a kaliforniai San Jose-ban, 2003. március 6. és 8. között - a $20.000 dollárt meghaladó összdíjazás tíz szerencsés markát üti négy kategória közötti disztribúcióban: technikai kivitelezés, innováció vizuális ill. innováció audio téren és kellőképpen újító játék-design. Bővebb információ, szabálykönyv és nevezési ív: http://www.igf.com.

JAGGED (?) ALLIANCE

Lassan már egy évtizede, hogy a kanadai (korábban New York városában tevékenykedő - azt az irodát már be kellett zárni) Sir-Tech anyagi gondokkal küzd - frappáns megoldásként most a játékkiadással járó fáradalmakat átpakolták a Strategy First vállaira. A megállapodás értelmében a Strategy First átveszi a dolgok üzleti részét (eladást, terjesztést, vevőszolgálatot) - már ami az 1995-ben útjára indított *Jagged Alliance* sorozatot illeti. A Sir-Tech jelenleg a legendás széria harmadik epizódját csiszolgatja, s a nem kevésbé legendás *Wizardry* sorozat (aminek bizniszét hasonló módszerrel, egy másik stratégiai partnernek szeretnék kiadni) nyolcadik részét főzi puhára.

ROGER, WILL COMPLY!

Komoly előrelépést hozhat a Wilco Publishing „forradalminak" kikiáltott FSNAT (Flight Simulator New Animation Technology) fejlesztőkészlete a *Microsoft Flight Simulator* sorozat életébe. A fejlesztők a csomag segítségével nyitódó / záródó ajtókat, elforgó kerekeket, csomagokat szállító futószalagokat, élethűen mozgó utasokat, pilótákat és légirányító-személyzetet ölthetnek script-be. A batyu akkurátus, pozícionált 3D hangok (Doppler effektus a helyén!) és különböző intenzitású jelző ill. leszállófények implementálását is lehetővé teszi. A Wilco technológiája megtekinthető működés közben is - három mozi demonstrál a http://www.wilcopub.com hálógyöngyszemen. A több, mint egy tucatnyi hónapon át smirglizett készlet nyáron debütál, a Wilco *Airport 2002 Volume 1* ill. *A320 Pilot in Command* c. termékeiben.

HÁBORÚS OPERÁCIÓK

Három újabb „Hadművelet" játék készül Infogrames megrendelésre - az *Operation - Tiger Hunt* egy M4 Sherman lövegtornyába tuszkolja

ANOTHER WAR

Kiadó: Cenega · Fejlesztő: Mirage Interactive · Megjelenés: 2002. szeptember

Gyúrjuk össze a *Piszkos Tizenkettő* mozit és az *Allo Allo* TV-sorozatot, s a végeredmény ez a lengyel fejlesztés. Humoros háborús cRPG. A képeken helyenként hullahegyek, ami szerintünk nem vicces.









DRAGON EMPIRES

Fejlesztő és kiadó : Codemasters · Megjelenés: 2002. tél

Liquid már szétkapta múltkor a Codemasters MMORPG-jét (amerikai-brit közös erőkifejtés), ami a Darling família által felvásárolt „*The Realm*" helyére kíván lépni. Beraktuk a tájképet is, mert arcátlanul jól néz ki.





COMMANDOS 3

Kiadó: Eidos Interactive · Fejlesztő: Pyro Studios
Megjelenés: 2003. nyár







Mozgásban lenyűgöző. Két hosszú év fejlesztői munkája végre meghozza gyümölcsét - mellékelnek multiplayer játékmódokat.

a játékost, az *Operation - Steel Tide* U hajókra uszítja tengeralattjárónkat, az *Operation - War in the Pacific* virtuális katonája pedig a japáni haderőket verheti vissza egy csatahajó pörgethető lőállásába ágyazva - meglátogatható helyszínek Midway, Iwo Jima és Okinawa. Mindhárom játékot más csapat csiszolja: a *Tiger Hunt* augusztusban jön a Digital Fusion-től, a *Steel Tide* szeptemberben érkezik a Screaming Games gondozásában, a Háború a Csendes-óceánon pedig novemberben vet horgonyt a Running Dog Software jóvoltából. Ami viszont mindhárom játékban közös, az az arcade gyökér.

DRÓTFOCI

Online foci készül Staggan színekben, *United Soccer* címmel. A játék egy hosszú-hosszú *United Sport* játéksorozat nyitánya óhajt lenni - egyaránt játszható lesz egyedül, párban és kábelen át, lehetőséget adva ezzel a virtuális találkozókat megelőző szorgos offline gyakorlásra. Felcsatlakozva természetesen a zöld gyepen ficánkoló minden labdarúgót hús-vér játékos személyesít majd meg (kivéve a kapust), s játszhatunk barátságos összecsapást, ligát, vagy akár világbajnokságot is - nem beszélve a különlegesen erre a célra létrehozott, szponzorált tornákról. Hivatalos honlap: http://www.unitedsoccer.staggan.com.

ÚJFENT TELEPÍTHETJÜK A TELEPESEKET

Nem meglepetés - a Ubi Soft és leányvállalata, a német Blue Byte büszkén búgta tele a hírcsatornákat: készül az új *Settlers*. Ami miatt feltétlenül érdemes lehet a figyelmünkre: a motor immáron teljesen, igazán háromdimenziós. PC-re és (egyelőre) meg nem nevezett „következő generációs" konzolokra érkezik ("következő generáció" alatt természetesen a jelen TV alá tolt gépezeteit értik >:), a videojáték világba - a keveredés elkerülése végett - sorozatszám nélkül. Azonnal lupe alá toljuk, ahogy befutnak a képek és a konkrétumok.

TIGRIS ÉS SÁRKÁNY

Két év múlva, azaz 2004-ben. Ráadásul a Phantagram számítógépes feldolgozása online játéknak készül - de a világhálón játszható, masszív multiplayer örömöket mozgósító *„Crouching Tiger, Hidden Dragon"* produktum esszenciája továbbra is a villámgyors Kung Fu - hasonlóan a Ubi / Genki páros azonos című filmből készülő, azonos című konzolos játékához. Hivatalos honlap terméktámogatás nemes céljából az elkövetkező hónapokban huppan hálóra.

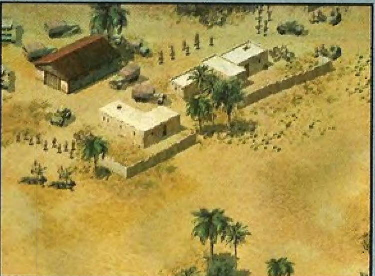
VALÓTLAN TORNA

Friss, ropogós részletek az Infogrames *Unreal Tournament 2003* istállójából.

BLITZKRIEG

Kiadó: CDV · Fejlesztő: Nival Interactive · Megjelenés: 2003. első fele

Vörösök, Szövetségesek, Tengelyhatalmak - mindenki lehetünk. Történelmileg akkurátus ütközetek, RTS hóban, csernozjomon, homokban. *Sudden Strike* járja be Európát!









NEXT GENERATION TENNIS

Kiadó: Wanadoo · Fejlesztő: Carapace / Spark · Megjelenés: 2002. július

Hivatalos Roland Garros és US Open licensszel, tökéletesen Wimbledonra időzítve érkezik.





GOTHIC II

Kiadó: JoWood Productions · Fejlesztő: Piranha Bytes
Megjelenés: 2002. tél







Khorinisban háború van. Polgárháború. S valami, amit nem volt előre látható. Egy Gonosz, ami nem halott, s most újfent felüti rusnya fejét. Ám ez alkalommal nem óhajtja magát Gertevich által felnégyeltetni.

A játék támogatni kívánja a grafikus gyorsítókártyák korábbi generációit is - a fejlesztők véleménye szerint a felhőtlen szórakozáshoz megteszi majd egy Riva TNT2 vagy egy 3DFx Voodoo 3 is. Érdekesebb tény, hogy az *UT2003* lesz az első olyan (PC-s) játék, ami támogatja (sőt, aktívan támogatja) majd a Dolby Digital 5.1 szabványát - kellő vassal a háttérben, persze (ilyen pl. minden nVidia nForce alaplap). Demó napokon belül érkezik.

LIQUID LAPÁT-RÁTÉTEL

A kaliforniai Liquid Entertainment biza' ráteszi: ősszel érkezik a *Battle Realms* első, hivatalos kiegészítő lemeze, *„Winter of the Wolf”* címmel. Egy tucat új küldetés, új egységek, új karakterek - az általunk csak „Farkasordító Hideg”-nek elnevezett epizód története valójában hét évvel az eredeti játék előtt játszódik, s a Farkas Klán történelmének setét foltjait hivatott reflektorfénybe helyezni. Főszerepben Szürkehát klán-főnök, a nemes cél pedig a nép láncainak leverése - hiszen ekkortájt a Farkasok még a Lótusz Klán rabszolgái voltak. Kiadásra a Ubi Soft / Crave duó vállalkozott - érdekesség, hogy a hírek szerint a datakorong kizárólag az eredeti játékkal egybecsomagolva jelenik majd meg - ami nem gond a tengerentúlon, hisz ott a jelenlegi *Battle Realms* tulajdonosok $10-os költségtérítésben részesülnek. Csak a Felhők Felett Lakozó tudja, mi lesz Pannóniában.

A T3 ESETÜNKBEN NEM „TOMORROW'S TECHNOLOGY TODAY”

Sikerült megállapodni a C-2 Pictures / Intermedia párossal: játékok készülnek a hajszál híján kerek egy esztendő múlva mozikba kerülő *Terminator 3: Rise of the Machines* moziból, jelentette az Infogrames. Mi több, a franciák tovább mentek - már a negyedik Halálosztó jogai is a zsebükbe vándoroltak. A bevásárlás nem csupán nemzetközi viszonylatú, de érvényes minden konzolos és természetesen a számítógépes változat elkészítésének előjogára is. Ha valaki nem bírja addig, az Atari logó alatt belobogó *Terminator: Dawn of Fate* videojáték (PS2, Xbox) hamarosan elérhető, a mozi előzetese pedig már most is (háromféle ízben): www.apple.com/trailers/wb/t3.

„A KÖZÖNSÉG FÜLEL...”

Avagy: „The audience is listening...” - nyüszít fel a hivatalos THX logó (igen, innen a *Monkey Island* féle „The monkeys are listening... ;). A Lucasfilm experimentuma elérkezettnek látja az időt, hogy harapjon egy hatalmasat az új évezred legfelkapottabb szórakozását jelképező tortából - NEM, tévedés - nem hangrendszerről szól a fáma. THX Games néven független divízió alakult, célja: játékot fejleszteni PC-re, konzolra. Kíváncsian várjuk.

SHADE: WRATH OF ANGELS

Kiadó: Cenega · Fejlesztő: Black Element Software · Megjelenés: 2003. első negyedév

Ez továbbra is a cseh forgalmazó által egykoron *Nefandus*-nak nevezett játék, csak jogi problémák merültek fel





CHASER

Kiadó: JoWood Productions · Fejlesztő: Cauldron · Megjelenés: 2002. negyeik negyedév

Már-már obszcén módon látványos FPS / kaland a szomszédos Szlovákiából. A pozsonyi fejlesztőgárda korábban szinte kizárólag a cseh illetve német piacokra fejlesztett - ami hírnevüket öregbíti, s hozzánk is eljutott, az a legutóbbi *Battle Isle* epizód.









O.R.B.: OFF-WORLD RESOURCE BASE

Fejlesztő és kiadó: Strategy First
Megjelenés: 2002. augusztus 29.







Évezredekkel ezelőtt, a messzi-messzi Aldus naprendszerben... két faj tépte egymást, majd belépett a képbe egy harmadik is. Homeworld homage, 3D RTS, vizuális becsapódás. Letölthető hadjáratszerkesztővel, ami jó nekünk.

COLIN MCRAE 3 RÉSZLETEK
A Codemasters közzétette a *Colin McRae Rally 3* járgányainak és helyszíneinek listáját, amitől mi sem kívánjuk megfosztani olvasóinkat. Ihol az automobilok, alfabetikus sorrendben: Citroen Saxo Kit Car, Citroen 2CV Sahara, Citroen Xsara Kit Car, Fiat Punto Rally Car, Lancia 037, Ford Focus RS WRC 2002, Puma Rally Car, 1986 RS200, MG ZR Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza WRX (44S), Subaru Impreza 22B Sti. A lokációk: Japán, Spanyolország, Egyesült Államok, Svédország, Finnország, Görögország, Ausztrália ill. az Egyesült Királyság. Szeptember 27.-én vihetjük a felsorolt járgányokat a felsorolt országok pályáira.

VERBUNKOS ID4
A Hónap Híre természetesen az, hogy tökéletes időzítéssel, a Függetlenség Napján befutott a várva-várt *America's Army* különleges, „Recon" változata is. Az Egyesült Államok hadereje által fejlesztett 10 pályás, 220 MB-os „kiképző" FPS letölthető többek között a www.goarmy.com, www.americasarmy.com, www.nvidia.com, www.gigex.com, games.yahoo.com és nem utolsósorban a **www.576.hu** címekről, de hozzáférhetővé válik majd ingyenes kompakt korongon is, még a nyáron. Az Epic *Unreal* motorját hasznosító *America's Army: Soldiers „Recon"* egy hosszú-hosszú sorozat első tagja - a tervek szerint G.I. Joe-ék hamarosan megrohamozzák majd a civil lakosságot mindennemű és minden harcmodorú szimulációikkal. Mi már nyüstöljük az anyagot (bár KMM - *Counter-Strike*-ra optimalizált - moderátori gépén „képregényszerű" képfrissítéseket produkált), s természetesen a vesézés sem marad majd el a vénasszonyok nyarán.

A VERESÉG NAPJA
A tavalyi, 3. Éves Half-Life MOD Expo egyik szenzációja a II. Világháborús, csapat alapú (vagy „tímbézd", ahogy errefelé szólítják; lásd *Counter-Strike*, avagy „Cété", ahogy errefelé szólítják) *Day of Defeat* is gazdát talált magának - nem is akármilyet, hiszen egyenesen a Valve vette szárnyai alá a projectet. A 3.0-s verziót ezekben a percekben söpörték Hálóra, tessék szépen lerángatni a www.dayofdefeat.com címről.

LEGYÉL MÁR ITT, LEGYÉL NÉGYZET!
A Square VÉGRE bejelentette: a pénzügyi év végéig (2003. március) hat játékot lőnek még a közönség közé, ezek között ott van az *FFX Yuna Version* ill. az *FFX Rikku Version* (PS2; mindkettő amolyan kiegészítő lemez szerepben az eredeti játékhoz) és a *Final Fantasy XI* PC változata. Továbbra sincs hír a IX. ill. X. epizódok számítógépes változatáról :(((.

STAR TREK STARFLEET COMMAND III

Kiadó: Activision · Fejlesztő: Taldren, Inc. · Megjelenés: 2002. november

A *Starfleet Command* sorozat történetében először - *TNG (the Next Generation)* idősík! RPG elemek, történetekbe ágyazott küldetések - Make it so!





INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

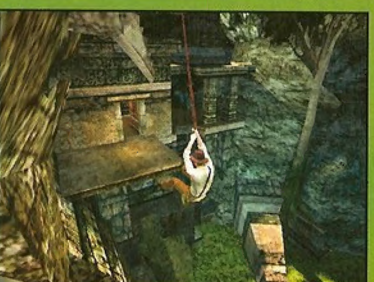
Kiadó: LucasArts · Fejlesztő: The Collective · Megjelenés: 2002. november

A Kalapos Ember ismét bejárja a fél világot - elnéz persze Prágába is, mint Lara; érdekesebb azonban a ceyloni kaland, ahol várhatóan az alligátorok elől menekülve ráverhetünk néhány másodpercet Johnny Weissmullerre.









VIETCONG

Kiadó: Take-Two Interactive · Fejlesztő: Pterodon Software · Megjelenés: 2002. szeptember 27.







Hat keménylegény, húsz küldetés, párás nami dzsungel. Kérhetünk légi csapást is, csak jól tessék megadni a koordinátákat. Ezek a cseh gyerekek követték el a *Team Factor*-nál említett *Donkey Island*-et ;).



ToCA RACE DRIVER

ELŐZETES

Csillogó autócsodák, motorzaj, benzinszag. Az autóversenyek három alapvető kellékéből csak az utóbbit nem tapasztaltuk meg a Codemasters *ToCA*-szériájában. Az angol illetőségű kiadó / fejlesztő nagyon tudja, hogy mitől döglik a légy, ha autós játékról van szó: a túraautók versenyén kívül a sárban-mocsokban tapicskoló műfajban is ők uralják a piacot (Pécén legalábbis), az eddig megjelent két *Colin McRae* játékkal. A *ToCA*-sorozat is két tagból áll (háromból, ott van ugye a PC-t nem látott *ToCA World Touring Cars* is – Reiker), mindkettőre nyugodtan ráragasztható a „klasszikus" jelző. Szép grafika, jó irányíthatóság (oké, ez utóbbit néha szokni kellett, de végső soron teljesen korrekt volt), rengeteg autó, és izgalmas versenyek – azt hiszem, nem is nagyon kell más ahhoz, hogy egy autós / versenyzős játék jó eladásokat produkáljon. Mindkét eddigi rész így tett, olyannyira, hogy a második epizód még ma is gyakori vendége a különféle budget-csomagoknak (ebben a hónapban például a Sold Out adta ki újra, öt angol fontért, ami nálunk az 1999 forintos árat szokta volt jelenteni – ha nem birtoklod, érdemes beszerezni, mert kellemes szórakozás). Az idén ősszel a Codemasters ismét felberregteti a motorokat mindkét nagy licenszénél: a *Colin McRae* és a *ToCA* harmadik epizódja (*Race Driver* alcímmel) egyaránt ekkor érkezik.

FÉKTELENÜL

A *ToCA Race Driver* legnagyobb újdonsága a kidolgozott sztori-mód bevezetése. Sztori-mód? Autóversenyben? Bizony, kérem alássan, ezt is megéltük. A PlayStation-tulajoknak mondjuk már nem tűnik olyan rettenetes nagy újdonságnak a dolog, hiszen a PSOne-ra pár éve megjelent, azóta is a műfaj egyik legjobb darabjának tartott arcade-autókázás, a *Ridge Racer Type 4* már csillantott fel hasonlót (?!? – talán egy intró erejéig... ellenben a tapi pozicionálása jó volt – valóban a PS az „autós RPG" zsáner úttörője, resp. a Square a *Racing Lagoon* c. játékával – Reiker). A *TRD*-ben ezt az ötletet fejlesztik tovább, szép kerek sztorit kanyarintva a versenyek mögé. Egy ifjú pilóta, Ryan McKane (úgy tűnik, a Codemastersnél nem tudnak szabadulni a skót pasiktól) bőrébe fogunk belebújni. A srác most került be





a profi versenyek világába, tojáshéj a hátsó fertályon, a híres versenyző apuka emléke a nyakában – egyszóval minden adott arra, hogy alaposan kudarcot valljon. No, ezt kéne nekünk valahogy megakadályozni, (a szó legszorosabb értelmében) végigvezetve hősünket jó pár valós (ToCA, DTM, V8 Supercar Avesco) és még több kitalált (ezekből tizenhét darab van) bajnokságon. A sztori egyébként a versenyek közti animációkkal lesz majd prezentálva – ezekből is jó sok van, majdnem negyven. A felhozatalból tizenhetet mindenképpen látni fogunk (ezek a főbb történések), a többi viszont teljesen szituációfüggően bukkan majd elő, például egy elveszetett / megnyert versenynél vagy kihívásnál. Apropó, kihívások: ezek is nagy szerepet játszanak a *ToCA Race Driver*ben. Az egyszerű, pénzdíjas versenyeken kívül (ha megfelelően teljesítünk) még a profik is kihívhatnak egy kis „na gyere szépen öcsi, nyomuljunk egyet face to face!" jellegű versengésre, ahol már nem pénz, hanem az autónk (illetve az ellenfelünk autója) a tét. Ezek a kis, új autókat hozó villongások nagyban elősegítik majd a végső cél elérését, ami pediglen a beszédes nevű Elite Championship megnyerése. Az EC nevezési díja szerény nyolc millió dollár, szóval nem fogunk fél óra kocsikázás után összeugrani a krémek krémjével, az biztos. A *ToCA* sorozat eddigi hagyományainak megfelelően a legapróbb részletekig finom-hangolhatjuk a járgányunk – feltéve, ha akarjuk - szükség esetén a gép elvégzi helyettünk. A sztori kidolgozottságát mutatja, hogy lesz pár olyan verseny, ahol Bobby, a támogatásunkra kirendelt szerelő lebetegszik. Ilyenkor magunkra maradunk, eltűnik az automatikus beállítási lehetőség, és nekiállhatunk mi babrálni: jó ötlet!

GENTLEMEN, START YOUR ENGINES!

Egy autóversenynél négy dolgot szoktunk nézni: irányíthatóság, megfelelő felhozatal az autókból, ellenfelek mesterséges intelligenciája, és persze a grafika. Az irányíthatóságról egyelőre nem nagyon tudunk semmit, reméljük, hogy Codemastersék ragaszkodnak az eddigi minőséghez és a harmadik részben sem szúrják el a dolgot. Választható autók lesznek bőven, jó nagy kínálatból válogathatunk. Én 42 darabot számoltam össze (a sajtóanyagban negyvenet írnak, érdekes); olyan gyönyörűségek találhatók köztük, mint a Lotus Elise, Dodge Charger, Alfa Romeo GTV, Dodge Viper GTS-R vagy kis kedvencem, a Nissan Skyline GT-R R34. A kínálat tehát bőséges, most már csak normális ellenfelek kellenek, akikkel szemben kipróbálhatjuk frissen szerzett járgányunkat. Az ígéretek szerint forradalmi AI-t kapnak az opponenseink: a legtöbb autós játékkal ellentétben (ahol jó előre rá vannak állítva az ideális ívre / sebességre és azon haladnak mindvégig) itt „gondolkodnak" a versenytársak. Előre terveznek, és a mi viselkedésünk szerint módosítják a vezetési stílusuk. Ez így leírva nagyon jól hangzik, remélhetőleg a kész játékban tapasztalni is fogjuk. A végére maradt a grafika. Erre egy szavunk sem lehet, az előzetes képek / videók alapján nagyon babán néz ki a játék. (Az **576 Online**-ra felnyomtunk nektek pár videót a játékból, multimédiás élményre vágyók nyugodtan vessenek rá egy pillantást a cikk elolvasása után). A kocsik jó sok



poligonból állnak, a pályák kidolgozottak (végre vannak normálisan kinéző épületek a háttérben is), a különféle effekteket (pl. felvert por vagy víz, napsütés) nézegetve nagyon valószínűnek tűnik, hogy grafikai mérföldkő lesz a dologból a Pécés autóversenyek közt, és fél év múlva már a *TRD*-hez fogjuk hasonlítgatni az újabb próbálkozásokat (Darlingékat ismerve szvsz a *Gran Turismo* is csomagolhat – Reiker). Az autók ráadásul még törnek is, méghozzá teljesen reálisan, a nagyobb ütközések természetesen a jármű teljesítményét is befolyásolják. Multiplayer lesz, maximum húszan nyomhatjuk a gázpedált helyi hálózaton vagy neten keresztül. Első blikkre nagyon rendben lévőnek néz ki az új *ToCA*, remélhetőleg a végső produktumban sem kell majd csalódnunk.

Liquid



Kiadó: **Codemaste**

Fejlesztő: **Codemaste**

Eredet: **Egyesült Királyság**

Web: **www.codemasters.com/tocaracedrive**

Megjelenés: **2002. ős**

Formátum: **Xbox, PlayStation 2, P**



TOMAK: SAVE THE EARTH, AGAIN

B E M U T A T Ó

Két évvel ezelőtt, egy augusztusi napon, az akkor 23 éves koreai Gun Kim gondolt egy nagyot, és saját céget – mi több, részvénytársaságot - alapított, SEED9 Entertainment néven. A Hanyang Egyetemen végzett fiatalember számára a vállalkozás nem volt ismeretlen, háború ködébe burkolt aknamező – korábban az ugyancsak koreai Core Technology társaságnál szívta magába a Tudást – a *„Parallel World: The Story of Belial"* c. szerepjáték fejlesztésének aktív részeseként.

A SEED9 filozófia pofonegyszerű és ebből kifolyólag roppant mód szimpatikus: a fiatal gárda nem azért ontja a játékokat, hogy menjen a cég – azért megy a cég, hogy ontsák a játékokat. Játékokat, melyek eredetiek. Játékokat, melyekre soha, senki nem gondolt korábban. Játékokat, amiket ők maguk is játszani szeretnének; játékokat, melyeket a hozzájuk hasonló lelkületűek keblükre kapnak majd. A SEED9 jelentése: kilencedik mag. Mag, amiből új élet sarjad majd, kilencedik – mert az a legmagasabb egyjegyű szám. A képlet tehát összeállt, a boszorkánykonyha pedig begyűjtotta a kemencét. Megszületett a *Tomak*. Ám az a *Tomak* nem EZ a *Tomak* ;o). Az a *Tomak, Save the Earth* alcímmel „szerelem-szimuláció" – egy, a távoli keleten a Super Famicom-os *Tokimeki Memorial* térnyerése óta enyre nagyobb és nagyobb popularitásnak örvendő zsáner sarja. A „szerelem-szim" a tycoon tájfun ottani megfelelője – végeláthatatlan mennyiségben érkezik az azonos kaptafára készített matéria (elsősorban PC-n), esszenciájuk egyszerű: ifjú sahár szerepében elnyerni a játék dimenzióin belül elhelyezett, meghatározatlan számú hölgycsoportosulás számunkra szimpatikus képviselőjének kezét.

SHMUP!

Azaz shoot'em up (az abbreviáció háttértörténete lenyomozható a http://www.classicgaming.com/shmups/ címen – itt épült fel a Shmups Mk2, a shooterek szentélye). Bizony, EZ a *Tomak (Save the Earth, AGAIN)* már nem amoroso click & click kaland, hanem magas koncentrációjú lövöldözés. A jól bevált, *Gradius* (*Salamander / Nemesis*, ahogy tetszik) óta jól bejáratott recept adott: jobbról balra görgetett táj, megszámlálhatatlan ellenfél és felénk eregetett projektil, „achtung achtung" jellegű (többnyire gyorsulással összeláncolt) bedurvulás közvetlenül a „boss" harc előtt... s itt-ott, az esszenciális daraboknál, interaktív környezet, ősi *Scramble* hagyaték. Nem úgy itt, pedig efféle móka az Újra*Tomak* is. Tesztre kész állapotban rohamozta meg a gyanútlan szerkesztőséget, vesztére – a minden szokatlan dologra vevő R. úr ugyanis megálljt parancsolt neki; elrakta magának – jó lesz ez, majd ír róla ő. Az első benyomás ugyanis formabontó, érdekes anyagot sugallt. Bizarr karakterek küldenek pokolra extrém ellenfeleket – első körben ennyi elég is az üdvözüléshez. Egy kis *Twinbee*, csipetnyi *Parodius*; mechanikus főgonoszok, akik mintha az SNK kultikus *Metal Slug* sorozatából, vagy az

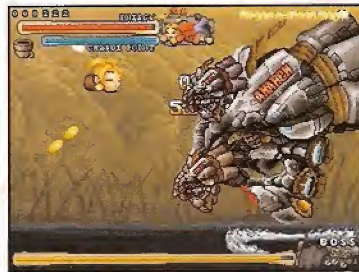




Irem *In the Hunt* c. opusából verekedték volna át ide magukat. Izgalmasan menedzselhető fegyverrendszer, kortárs hardveren recegésmentes száguldás. Két játékos mód, sőt – Versus mód. Kawaii (japáni – aranyos) formaterv a főszereplők esetében – igaz, csak egyetlen trió van jelen.

ÍGY IRTOTOK TI

„A *Tomak*ban ábrázolt, vég nélküli irtás esz- meisége megkérdőjelezhetetlen, s nem kevésbé nagyfokú hasonlóságot mutat régi idők nagyjainak alapköveivel." – vetné papírra Hős Gertevich a Bátor, a Szilaj, a Dalia. Egészen biztosan felvázolná persze az esetleges – mindenkit biztosíthatunk, nem létező – párhuzamokat a *Tomak* és a *Gothic* között. „Telepítés után kevés helyet foglal el a merevlemezen, de bosszantó, hogy a játékhoz a CD-nek mindig a meghajtóban kell lennie." – ügyelne a technikai részletekre Clemi. Patrik csak nézne ijedten (Patrik csak az autós játékokat szereti), majd Balage jönne, s hangsúlyozná: „A játék egzotikus, mondhatnók spirituális élmény". Dracoo – őszinte ifjú ő - melegebb égtájra küldené Gun Kim urat, s társulatát. S a szerző? A szerző inkább elmesél egy anekdotát, melyet barátjától hallott. Szín: végéhez közelgő BMX verseny, valahol Tatabánya környékén. Egyetlen versenyző van csu-



pán, aki még nem futott be; néhány percnyi késéssel ugyan, de izzadva, lihegve pedálozva feltűnik ő is a célegyenesben. Ekkor üvölt be valaki pajkosan a közönség soraiból: „KOC-KÁZ-TASS!!!".

Nos, valahogy így van ez a *Tomak*kal is. Jah, Balage igazat szólt volna - egzotikum. Semmi több, de nem is kevesebb. Nem pontozzuk, nincs értelme. Gyorséttermi hamburgerről nem szokás gasztronómiai lapokban értekezni. Egy NAGYON rossz hambiról pláne nem...

PERPETUUM MOBILE

Kiheverhettük tehát a *Tomak*ot, de nem sokáig – máris készül az új epizód. Talált – „szerelem szimuláció" lesz, mobiltelefonon. Félvér fajta: félig japáni iMode, félig euro WAP. Elgondolkodtató, érdekes tény ez - valahol, mélyen legbelül megszólal egy miniatűr kis ördög: azért nem az *AGAIN* portolódik, mert a Nokia *Space Impact* fél kézzel lenyomná. S angyali énünk sajnos nem tehet mást: rábólint.

Reiker

Kiadó: **Seed9 Entertainment**

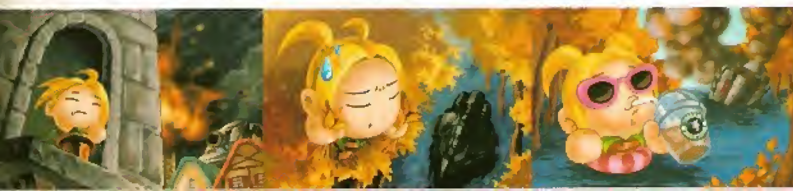
Fejlesztő: **Seed9 Entertainment**

Eredet: **Korea**

Web: **www.seed9.com**

Megjelenés: **mögöttünk**

Formátum: **GamePark 32, PC**





Disney's TRON 2.0

ELŐZETES

A nyolcvanas évek elején új éra kezdődött a sci-fik történetében. Az ötvenes évek UFO-inváziós és szörnyfilmjei nem kellettek már senkinek, Kubrick elmélyült és filozofikus *2001*-ét senki nem tudta megismételni (pedig próbálták, Peter Hymas folytatása maximum technikailag közelíti meg az eredetit, egyébként a cipőfűzőjéig sem ér fel), Lucas bácsi pedig sokkal inkább űrben játszódó fantasyt alkotott a *Star Wars* sorozattal, mint vérbeli science–fictiont. A rajongók valami újra, eddig ismeretlenre vágytak. Az új generáció már ott dörömbölt az ajtón, csak senki nem vette észre őket. William Gibson, a *Blade Runner* és természetesen a *TRON*: megszületett a cyber. A *TRON* amolyan filmes alapmű féleség (bővebben az infoboxban olvashattok róla), a korai nyolcvanas évek *Mátrixa*, ha úgy tetszik. A film lényegi része egy komputer (pontosabban: egy mainframe) belsejében játszódik, ahol a programok „élőlények"; valós, hús-vér kivetülései a felhasználóiknak. A főhős Flynn ebben a környezetben veszi fel a harcot a totális uralomra törő (!) MCP-vel (Master Control Program) szemben. A küzdelem egyik helyszíne a Game Grid, egy virtuális gladiátoraréna, ahol az MCP és az őt támogató Warrior Elite élet-halál harcra kényszeríti az ellenszegülőket. Megnyugtatásul: az MCP a film végén legyőzetik, a világ ezúttal megmenekült.

DIGITÁLIS VÁLTOZAT

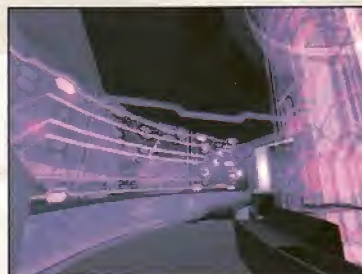
Az eredeti film bemutatója után húsz évvel merült fel a számítógépes verzió (ill. egy második rész, egy folytatás mozi – Reiker) gondolata: a megjátékosítás mögött a film jogait birtokló (és annak idején a filmet forgalmazó) Disney áll, akik a játékipar egyik legmegbízhatóbb iparosát, a Monolithot szemelték ki a *TRON*-játék elkészítésére. A *TRON* játékváltozata nem remake, nem újragondolás vagy feldolgozás - direkt folytatásról van szó, az eredeti szereplők egy részének, és természetesen az eredeti helyszínek felhasználásával. A folytonosságot szolgálja Syd Mead, az első rész látványtervezőjének közreműködése is (koncepciós design: *Star Trek TMP, 2010, Blade Runner, Aliens, Mobile Suit Gundam*; a videojáték-világban: *Terraforming* (TurboDUO Super-CD), *CyberRace* (PC), *Cyber Speedway / Gran Chaser* (Saturn), *Wing Commander: Prophecy* (PC),... szóval nem kispályás az úriember – Reiker): az ő koncepcióterveinek felhasználásával készülnek

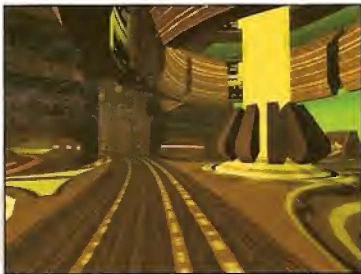
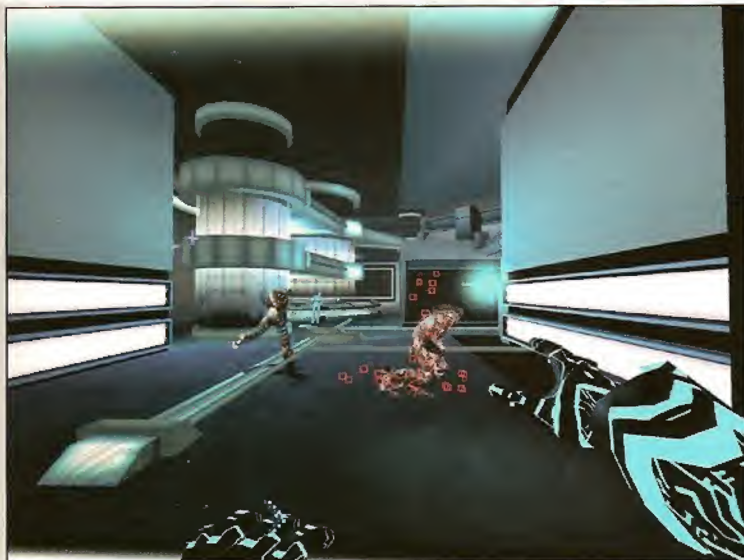
TRON – a film, és ami mögötte van

A *TRON* tipikusan olyan film, ami jóval megelőzte korát. Amikor 1982-ben a Disney nagy nehezen rászánta magát a film produkálására (előtte javarészt csak rajzfilmeket és tévésorozatokat készítettek) a filmipar tapasztalt résztvevői már előre mosolyogtak: ugyan már, kinek kell egy ilyen „videojátékos" film? Steven Lisberger és kicsiny csapata azonban bízott magában: felbérelték a *Blade Runner* látványvilágáért is felelős Syd Meadet, toboroztak egy rakás, komputergrafikával foglalkozó szakembert (úttörő szakma volt ez akkoriban, nem sokan foglalkoztak háromdimenziós megjelenítéssel, pláne nem a filmiparban), és nekiláttak sajátos víziójuk megvalósításának. A költséget túllépték az előre meghatározott keretszámokat, a Disney pedig ideges volt, keményen aggódtak a film sikeréért. Az aggodalom érthető volt: a film nem vonultatott fel sztárokat (a Flynnt alakító Jeff Bridgest akkoriban maximum a hatalmasat bukott *King-Kong* újrafeldolgozás mellékszereplőjeként ismerte a nagyérdemű), és egy olyan réteget célzott meg, akikről az alkotók csak feltételezték, hogy léteznek – a digitális világért, és a videojátékokért rajongó fiatalokat. A filmet végül is a nyári blockbuster szezonban mutatják be - és mélyen a várakozások alatt teljesít, alig hozza vissza a belefektetett közel 20 millió dollárt (emlékezzünk, ez 20 évvel ezelőtt volt, akkoriban hatalmas pénznek számított, nem szabad a mai nyári slágerek 100 milliós büdzséjéhez mérni). A film egy az egyben a *Blade Runner* sorsára jutott: a közönség nem értette meg a futurisztikus témát, és nem volt hajlandó azért pénzt adni, hogy láthassa a Lisbergerék által elképzelt alternatív univerzumot. A film bukásának másik oka a vele csaknem párhuzamosan bemutatott *E.T.* volt, ami tarolta a nyári piacot, nem hagyva helyet a kisebb filmeknek, de a *TRON* szempontjából ez már mellékes. Az áttörést a következő év hozza meg: megjelenik William Gibson cyberalapműve, a stílusteremtő *Neurománc*, és új korszak veszi kezdetét – de ez már egy másik történet... *Liquid*







a játék pályái a Monolithnál (azok nem, csak a „fénymotorokat" tervezte újra – Relker). A második részben már egy új generációt üdvözölhetünk, főhősünk ezúttal Jet Bradley, az első rész programozó-zsenijének, Alan Bradleynek a fia. Alan Bradley alkotta meg eredetileg a TRONt, a „bátor biztonsági programot" aki / ami segített Flynnek legyőzni a gonosz MCP-t. A második epizód története szerint Bradley rejtélyes módon eltűnik, fia, Jet pedig utána indul a virtuális világba, ahol feltételezései szerint fogva tartják. A virtuális világ megléte máris újdonság: eredetileg nem juthatott be mindenki a „számítógép belsejébe", de Bradley ténykedésének köszönhetően ez megváltozott, most már szabad az út a cybertér felé. Ezt a fene nagy szabadságot akarja kihasználni egy feltörekvő dotcom-cég (értsd: internetes vállalat), az fCon, akik speciálisan képzett harcosokat digitalizálnak be az adatfolyamokba, hogy nagy kormányzati / katonai rendszerek feltörésével és uralmuk alá hajtásával domináns pozícióra tegyenek szert a piacon. Gondolom, ezek után mindenki meglátja a párhuzamot Bradley papa elrablása és a gonosz cég között, valamint az is könnyen kitalálható, hogy ki ellen fog a mi Jet barátunk küzdeni...

ÚJ GENERÁCIÓ

Húsz év nagy idő, nemcsak a gyermekek nőttek fel, hanem az egész világ megváltozott. Jet ennek megfelelően egy megújult, és jelentősen kiterebélyesedet digitális világba ereszkedik alá: nem egy gépről van már csak szó, hanem az Internetnek hála egy egész hálózatról. Kalandjaink során PDA-kat járhatunk be, bebocsátást nyerünk egy kutatólaboratórium szerverébe, tűzfalakon kell áttörnünk, ICP-kel (biztonsági programokkal) kell megküzdenünk, sőt segítőtársunk is akad a cybervilág legdögösebb „csaja" Mercury személyében. Jet is más karakter, mint az apja volt: forrófejű ifjonc, hardcore gamer, aki szívesebben választja a járatlan (de izgalmas) utat a jól bevált megoldások helyett. Kalandjaink a filmből már jól ismert Game Gridben kezdődnek, ez egyfajta tutorial szintként is funkcionál, ahol a játék irányításával ismerkedhetünk. A *TRON 2.0* saját szemszögű nézetet használ, de ennek ellenére nem nevezhető hagyományos FPS-nek. A lényeg ugyanis inkább a felfedezésen van, mint a lövöldözésen. Fegyvereink azért lesznek, a játék elején rögtön egy disc-kel indulunk (a filmben ilyennek játszottak a gladiátorarénában). A disc utazásunk során változni, fejlődni fog. Kezdetben még csak egy szimpla korong, amit elhajíthatunk, repül egyenesen, ha eltalálunk vele valamit, akkor sebzi, ha nem, akkor szedhetjük fel újra. A játék későbbi pályáin szubrutinokat szerezhetünk meg, ezzel upgradelve a korongot. Innentől kezdve többfunkciós eszközként működik, és egy csomó dolgot elérhetünk vele. Ha akarjuk, irányíthatjuk a mozgását, meghatározhatjuk a röppályáját, és akár a sarkok mögé, általunk belláthatatlan területekre is beküldhetjük. Egy másik funkció felhasználásával a disc lángol, ilyenkor több ellenfelet sebezhetünk vele egyszerre. Nem csak támadásra használhatjuk azonban a korongot, hanem védekezésre is. Ennek legegyszerűbb módja, ha a karunkra rögzítjük: ilyenkor korlátozott védelmet nyújt a támadások ellen. Ha nagyon ügyesek vagyunk, akkor még a felénk lőtt lövedékeket / irányunkba hajított idegen korongokat is félreüthetjük vele. Univerzális védelmi / támadó eszköz, minden helyzetben használható.
A Monolith jól érezte, hogy a tucatnyi fegyvert felvonultató lövöldéken nevelkedett játékosoknak kevés lesz az egy darab disc, hiába használhatják sokféleképpen. A megoldást a legyőzött ellenfelektől elkobzott fegyverek jelentik. A *TRON* világában több frakció létezik, mindegyik más tulajdonságokkal rendelkezik. Van, akik botokkal nyomulnak (ezek később szintén upgradelhetők, például egy jó kis sniper fegyverré), de ott vannak a Data Wraithek (a fentebb említett szuperképességekkel rendelkező harcosok) speciális fegyverei, vagy a „korrupt fileok" által használt eszközök is. Apropó, korrupt fileok: ilyenek is lesznek, egy Thorne nevezetű emberke (gyaníthatóan szintén a gonoszok csapatában játszik őkelme) terjeszti őket, és mindent megfertőzhetnek - minket is. Ha megfertőződtünk, fokozatosan törlődni kezd az inventorynk, eltűnnek az upgradejeink, és gyengévé is válunk. A megoldást egy „tisztító rutin" megkeresése és felhasználása jelenti – érdekes koncepció, az biztos. A karakterünk fejlődésének érzékletesebbé tétele végett a Monolith egy kis RPG ízt is kevert a levesbe. Nem számítson senki a *Baldur's Gate*-hez vagy a *Neverwinter Nights*-hoz hasonló karakterfejlődésre, csupán arról van szó, hogy kalandjaink során nem csak a nálunk lévő eszközöket, hanem önmagunkat is fejleszthetjük. Több életerő, pontosabb célzás, gyorsabb mozgás - nagyon jól jön egy kis evolúció az életben maradáshoz.

CYBERFUN

Egy, a *TRON*-ból készült játék szinte üvölt a multiplayerért. Lesz ilyesmi is, bár a játék ezen részéről még igencsak hallgatnak a Monolithos srácok. Valószínűnek tűnik, hogy az olyan népszerű (a filmekben is látott) többjátékos mókák, mint a csapatos disc-match vagy a fénymotorozás ott lesznek majd a multiplayer opciók között. A képek alapján a *TRON 2.0* kinézetével sem lesz semmi baj, a Monolith legújabb fejlesztése, a LithTech Triton motor dübörög alatta – ami ugyebár egy teljes generációval megelőzi a még ki sem adott *No One Lives Forever 2* által használt LithTech Jupitert. Reméljük, a Monolithnak bejön a dolog, és örök harmadikból legalább egy kis időre elsők lesznek az FPS-ek csordulásig telített piacán. Ha a *TRON 2.0* nem repíti őket a csúcsra, akkor semmi. Az eddigi információk alapján a játék ötletes, izgalmas, innovatív és ráadásul még szép is. Olyan alábecsült gyöngyszemek, mint a *Shogo - Mobile Armour Division* vagy az kritikusok és a játékosok által dicsért, de az eladások tekintetében meglehetősen középszerűen teljesítő *NOLF* után nagyon is megérdemelnek egy kövér sikert ezek a fiúk: mi mindenesetre szurkolunk nekik.

Liquid

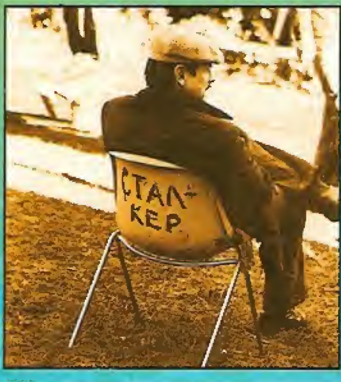
Kiadó: **Disney Interactive**
Fejlesztő: **Monolith Productions**
Eredet: **Egyesült Államok**
Web: **www.lith.com**
Megjelenés: **2003. tavasz**
Formátum: **PC**

S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost

Előzetes

Az ember múltja, történelme nem mentes a kényes kérdésektől, sőt ügyektől sem – így aligha esünk komolyabb túlzásba, ha az 1986-ban bekövetkezett csernobili atomkatasztrófát legújabb kori történelmünk nukleáris előszelének tekintjük. Mely, remélhetőleg: nem nyer folytatást. S noha merész nyomvonalnak tűnhet a csernobili atomerőmű közvetlen körzetét tenni meg egy újgenerációs FPS játéktereül, erre megfelelőbb csapat a *S.T.A.L.K.E.R.* alkotóinál aligha létezhet. Orosz fejlesztők, orosz játék. Csernobil ezen nemzet rémisztő öröksége, melyet hamarosan újszerű nyomvonalak által vezérelt FPS formájában ismertetnek meg velünk – testközelből.

Bár a sajtóanyagban nem esik róla szó, a készítők minden kétséget kizáróan alaposat merítettek honfitársaik, Arkagyij és Borisz Sztrugatszkij sci-fi legendák mesterművéből. A *„Piknik a senkiföldjén"* / *„Piknik az árokparton"* (1972) hőse egy „sztalker": nyomkereső, akit különös mentális tulajdonságai képessé tesznek arra, hogy másokat a rejtélyes, szigorúan őrzött „Zónába" vezessen. Pácienseit a kiégett Író és a fura Professzor - őket vezeti el a Zóna Szobájába, ahol minden kívánság valóra válik... Hatalmas, elhagyott, mocsaras gyártelep; lerobbant kocsma, csodát váró csodakeresők. Utazás a valóságból saját belső világunk középpontja felé. A könyvből a fivérek forgatókönyvet készítettek, amit a hasonlóan magas kaliberszámú szovjet-orosz filmrendező-legenda, Andrej Tarkovszkij (1932-1986; őt magát szokás az orosz film „sztalkerének" nevezni – lásd tőle továbbá a *Solaris*-t, a lengyel Stanislaw Lem fantasztikumából) vontatott vászonra, *STALKER* címmel (1979; halálosan komoly Eduard Artemiev „zenével" [avantgarde elektronikus experimentum]). A kép ettől kezdve teljes ;) ~ *Reiker*



„Elvetettük a „térképről-térképre" alapú játékmenet koncepcióját annak érdekében, hogy az FPS műfaját olyan szintű szabadságfokkal párosíthassuk, mint amit az *Elite*-ban, a *Fallout*ban, avagy a *Daggerfall*ban tapasztalhatott a közönség. A játékos húsz négyzetkilométernyi területet járhat be a Zóna ölén; felfedezhet, pénzt s tapasztalatot szerezhet, egyre közelebb s közelebb juthat a történet számos befejezéseinek egyikéhez." Így hangzik a hivatalos sajtóanyagként publikált poszteren olvasható összegzés, melyen főhősünk pózol a legyilkolt vidék felett. 2030-at írunk, helyszín a „Zóna"-ként ismert tiltott terület, mely középpontjaként a csernobili atomerőmű tekintendő. Húsz évvel ezelőtt – gyz számol – azaz 2010-ben regisztrálják az első rendellenes „kitörést", mely nyomán a körzet, ha lehet, még sápasztóbbá válik egy fokozattal: a tavak elfeketednek, nem tisztázott összetételű vegyületek szöknek a légtérbe s képeznek mérges gázokat, míg a körzet még hátramaradt hírmondói láthatatlan, ismeretlen erők megnyomorított, törölt személyiségű bábjaivá lesznek. A hadsereg tehetetlen – katonai különítmények s tudományos expedíciók tucatjait küldik a körzetbe - ám vissza senkit sem enged e tébolyult, átkozott vidék. Évek telnek el, míg a Zónalakók megtanulnak – mert megtanulnak – a romlott régió szabályai szerint élni. Idővel önkéntes alapon felesküdött relikviavadászok teszik tiszteletüket: az alkotók őket nevezik Stalkereknek. Vándorok, avagy kószák – utóbbi meghatározás Göncz Árpád *Gyűrűk Urá*s copyright-ja. Aztán egy, még a Zóna megszokott napjainál is lohasztóbb s nehezebb délutánon új élet születik. Új élet, mely húsz év elteltével maga is a körzet titkainak felderítésére indul. Vele vagyunk: mink.

Kódolt életek

A Zóna lakói, egyéb kategóriás teremtményei várhatóan saját alaphangoltsággal s igényszinttel fognak bírni – mindez annyit tesz, hogy „békeidőben" boldogtalan-boldogtalanabb teszi a dolgát, míg a játékos a neki tetsző attitűd jegyében avatkozhat az itt szimulált világ eseményeibe, ily' módon gyakorolván közvetlen hatást annak pillanatnyi, és / vagy hosszabb távú működésére is. Hasonló tehát a helyzet, mint amit a *Gothic*ban – s eleddig csak ott láthattunk. A PC-n szimulált 3D-s világok közül első ízben a *Gothic* tudott felmutatni ehető gombákat, élelmet kutató, szabad pályán (!) mozgó, avagy egymással viaskodó teremtményeket, kik „véletlenszerűen" is utunkba akadhattak (Ha nem kalkuláljuk a kondérba a Silmarils kilencvenes évek közepén keltezett *Robinson's Requiem* c. opusát, ugye – Reiker). Magyarán szólva, a *Gothic* során valamilyen szinten végre megvalósult a hihető módon szimulált, önnön életét élő fauna is. Tápláléklánc, a nappal-éjszaka ciklusok élővilágra gyakorolt hatásai, stb. A *S.T.A.L.K.E.R.* alkotóitól ehhez hasonló világmodellt várhatunk. A Zóna lakói élőhelyük aktuális kondícióitól függően élnek s viselkednek, míg a velük való interakció lehetőségei várhatóan itt sem merülnek majd ki a söréttel történő mellbeküldés egyébiránt hallatlan bűverejében. A *S.T.A.L.K.E.R.*-ben ábrázolt világ történetközpontú világ is egyben. Erről egyelőre annyit kell tudni, hogy számos vezérfonal nyomán indulhatunk el, illetve a mű alapvető felépítése sokkal inkább hajaz az RPG-k sajátosságaira, semmint egy mezei FPS-re. Ma már az RPG is FPS, ami: jó. Emlékezzünk a *Morrowind*re, mely során gigászi méretű, az utolsó kőbuckáig kidolgozott virtuális terepasztalon kalandozhattunk, sőt kalandozhatunk máig is. A közölt sajtóanyagok alapján hasonló modellt várok a *S.T.A.L.K.E.R.* kereskedelmi verziójától is – azaz egyetlen, szabadon bejárható Zónát, érdemben érzékelhetetlen felosztások nélkül. Erre minden esélyünk meg is van, lévén az alkotók nem voltak restek egy-az-egyben lemodellezni a csernobili atomerőmű húsz kilométeres körzetét. Annyi már biztos, hogy a *S.T.A.L.K.E.R.* során az erőműbe is tehetünk egy tanulmányi kirándulást, sőt lehetőségünk lesz egy halott panelház tövében hallgatnunk meg Csernobil tragikus históriáját. Persze képletesen.

A kitörésekről

A bevezetőben említett kitörések a játék során is rendre meg-megörvendeztetik a felhasználót. Ezek















epicentruma, tulajdonképpeni oka természetesen nem ismeretes, ám annál inkább ismeretesek a jelenség okozatai: a kitörések megbolondítják a Zónalakókat, a teremtményeket, s egyáltalán – mindent. Nem feltétlenül jelent ez egyet az alapkiosztás szerinti ellenséges beállítottsággal, ám hogy miben is áll pontosan az őrület természete, azt már mint játékos fogjuk megtapasztalni. A kitörés erejének ugyanis az egyszeri kósza sem állhat ellent. Mondhatnók: muhahahahaaa! Kiegészítés: teremtmények címén genetikailag mutálódott állatokat, avagy az idők során önnön jogukon kifejlődött létformákat érhetünk. Elég komoly pl. a sajtókorongon prezentált meztelen, nyákos, nyomott, ellenszenves mutáns emberke, akinek a hasán van a végbélnyílása – vagy említhetnénk a szem nélküli kutyákat. Tudományos tény, hogy a kutyák szeme elég rossz – két dimenziót érzékelnek, színeket nem látnak – így ezek a mutálódott kutyák ráébredhettek, hogy nekik speciel fölösleges ez a szerv. Szóval elég elborult, veszélyes miliőt várhatunk. A Zónalakók állítják: van valaki, rosszabb esetben: valami, ami a kitörések ciklusát s intezitását szabályozza – akárhogy is, az ennek való utánajárás valószínűleg a történeti felhozatal egyik karakteresebb kérdése lesz.

A LEHETŐ LEXÁRAZABB TÉNYEKRŐL

Álljon emitt kivonatos formában, mit is ígérnek a *S.T.A.L.K.E.R.* alkotói. Ezeket itt: húsz négyzetkilométernyi, bejárható terület. Hatalmas külső, belső helyszínek. Ciklikusan változó környezeti jellemzők. Fizikai s szellemi fegyverek: valóságos s egyedi modellek, telepátia, telekinézis – összesen harminc különböző fegyver, elsődleges s másodlagos funkciókkal. Upgrade-elhető stukkerek. Non-lineáris történetszövés. Realisztikus viselkedés, kommunikáció (Na, erre befizetek). A kereskedelem lehetősége. Vezethető, használható járművek és robotok. Rendhagyó játékterek.

AZ OROSZOK MÁR AZ FPS PIACON VANNAK!

Nem értem meg, nem értem meg, s még egyszer: nem értem meg: a magyar fejlesztők vajon miért nem készítenek FPS-t? Az első pillanatokban beugró, lehetséges okok: egy decens FPS kifejlesztése nyilván rengeteg pénzbe kerül. A magyar programozók, művészek nem is nagyon mernek ilyesmire gondolni olyan opponensek árnyékában mint a *Quake III*, avagy LithTech motorral támogatott játékok. Isten ne adj, ötletszegénység?! Nem tudom, vajon ezen felvetéseknek lehet-e valami köze a valósághoz, ám a *S.T.A.L.K.E.R.* trailer láttán, mely egy kis orosz csapat készülő munkáját mutatja be, azt kell mondanom: semmi sem lehetetlen. Így az sem, hogy ezek az orosz fejlesztők olyan játékot gyártsanak, mely láttán maga John Carmack is kapható lenne egy konszolidált ajakbiggyesztésre. Hűűű, ilyet még nem láttatok, emberek! De mi sem, soha. Szóval először jó kis „pszikkhedelikus" alapra lézeng a kamera össze-vissza a Zónában – már itt gyanús az egész, lévén a fűszálak, a környező bokrok, a korhadt aljnövényzet – nos – le vannak modellezve. Évek hosszú sora óta kajoljuk a módosítókkal áldott/vert mértani primitívekre húzott, alibi kategóriás fű, s szikla-textúrákat, sőt a magam részéről már kezdtem elfogadni a gondolatot, hogy hihető módon megélhető növényzetet maximum akkor láthatunk majd, mikor a magyar válogatott kiruccanhat egy világbajnokságra. A *S.T.A.L.K.E.R.* alkotói ezzel szemben olyan grafikus motort hoztak életre, mely utcahosszal ver rá az úgynevezett világszínvonal jegyében keltezett FPS-ek – nem csak hogy zömére, de azt kell mondanom: jelenlegi egészére is. A motor neve X-Ray, képkockánként 300.000 poligon mozgatására képes s szavatolt – ehhez képest már abszolút elvárható, hogy minden, FPS motortól megszokott varázslat s képesség büszke birtokosának vallhatja magát. Mikor a trailer során, a Zóna egy elvadult szegletében beindul az „ekšön", a szemlélőnek pillanatokon belül beugrik a *HALO* című játék. Egyelőre csak XBoxon hozzáférhető, ám várható belőle PC adaptáció is. Az X-Ray által éltetett látványvilág a trailer ezen pontján a *HALO* alap-bűverejét sugározván csavarja maximumra a volumét, s az ember örül: a PC azért mégiscsak PC. Nem, nem óhajtok ellentéteket szítani – az X-Ray motor által éltetett bemutatkozó játék maradéktalan élvezetéhez vélhetően már kevés lesz a második generációs GeForce, ám hogy mire képes pár hozzáértő elme s kéz egy újgenerációs platformon, annak egészen ékes bizonysága lehet a *S.T.A.L.K.E.R.* kész verziója. Szerencsés módon nem a játékos lesz a Zóna egyetlen ábrázolt kószája – előreláthatólag kedvünk, valamint szükség szerint szövetkezhetünk, csatározhatunk más Stalkerekkel is. Ennek révén nem elképzelhetetlen, sőt egyenesen valószínűsíthető a többjátékos módok implementálása is, melyekről azonban még semmi info sincs. A vázolt világmodell mindenesetre ordít a multiplayerért – remélhetően az alkotók is így vélekednek. A dolog tehát úgy áll, egy egészen finom s egészen elborult apokaliptikus ámokfutásra számíthatunk az orosz fickóktól olyan grafikával, mely ez idő szerint csupán a *Doom III* előzetesen satírozgatott képességeihez mérhető. Magyarok, szedjétek össze magatokat!

by GyZ



Kiadó: **Russobit-M**

Fejlesztő: **GSC Game World**

Eredet: **Ukrajna**

Web: **www.gsc-game.com/df_projects.asp#xray**

Megjelenés: **2003**

Formátum: **PC**



SUDDEN STRIKE II

E L Ő Z E T E S

A *Sudden Strike* első része volt az igazi, autentikus második világháborús real-time stratégia. Mások is belekóstoltak ugyan a műfajba (valószínűleg még mindenki emlékszik a kvázi-RTS *Close Combat* sorozatra), de senki sem tudta olyan részletesen, hihetően és nem utolsósorban látványosan bemutatni a világháborút a valósidejű stratégiák szabta (igencsak szűk) keretek között, mint német barátaink Hirtelen Támadása. A *Sudden Strike* több szinten is diadalmaskodott: sikerült megőriznie a realizmus a látszatát, kielégítette az elsöprő tankrohamokra áhítozó, keményebb kihívásokat kereső *Red Alert*-fanok rombolásvágyát (iszonyatosakat lehettet benne pusztítatni, a bombázók ténykedése a sűrűbben lakott pályarészeken füstölgő, kiégett romvárosokat eredményezett), és a szélesebb közönség számára is elérhető bírt maradni. A kor követelményeinek megfelelő (és az akkori, *Starcraft*-on edződött RTS fanatikus számára teljesen kielégítő, még mai szemmel nézve is elfogadhatónak mondható) 2D-s grafika; rengeteg, a való világban megjelenő eredetijét jól modellező egység, és kegyetlen magasra belőtt nehézségi fok – ez volt két éve a *Sudden Strike*. A nehézségi fokra még visszatérünk, lássuk az első rész utóéletét! Az *SS* kövér sikert aratott, először szülőhazájában, aztán szerte a világon, és rövid időn belül szép rajongótábora alakult ki. Egy új missziókkal és egységekkel felgyúrt kiadás (*Sudden Strike Forever* – a cím jó, bár a *DNF* óta rossz ómen a Forever-t utótagnak választani: a végén még soha nem jelenik meg a játék), ami jó volt ugyan, de csak ideig-óráig kötötte le a folytatásra beizgult *Sudden Strike* fan klub figyelmét. A folytatás pedig készült, nagy erőkkel, a német verzió nyár elején már kapható volt, a közkedveltebb nyelveket (értsd: angol) beszélőknek várniuk kell még picinykét, hogy ismét nagy seregeket kommandírozhassanak az orosz hómezőkön (vagy Berlin romjai között).

A folytatás tesztverzióját a napokban kaparintottuk kezeink közé, és beható tanulmányozás után egyértelműen megállapítható, hogy a MOTS kategóriába tartozik. Nem, nem bolondultunk meg, és nem is találtunk fel valami új, bizarr elnevezést az RTS-eknek. A MOTS esetünkben annyit tesz: more of the same, azaz



többet, jobbat, szebbet, csinosabbat – ugyanabból. Grafikai téren a játék maradt 2D-s, valószínűleg utolsó (vagy majdnem utolsó) hírmondóként ebben a műfajban. A külcsín ennek ellenére tökéletesen illik a játékhoz, és magához képest sokat fejlődött: a környezet most sokkal kidolgozottabb, a növényzet életszerűbb, és a tereptárgyak is jóval nagyobb részletességgel lettek megalkotva, mint az első részben. A második epizód több, mint ötven járművet vonultat fel, ezúttal a különféle hajóknak és vonatoknak is fontos szerepet juttatva. Egy új játszható nemzetet is üdvözölhetünk a folytatásban (Japán) ezzel értelemszerűen ötre emelkedett a végignyomható kampányok száma (német, amerikai, brit, orosz, japán). A történelmi hűség sem veszett ki a játékból, sőt Martin Lohlein (az *SS2* fő-tervezője) szerint pont ezen a téren akartak erősíteni a híres ütközetek szerepeltetésével. Ilyesmik tényleg vannak dögivel, nekünk legjobban a Rajnán való átkelés és a japánoknál lejátszható okinawai csata tetszett, de lesznek még ismerős szituációk és események. Lényegesebb változás, hogy végre normálisan be lehet lőni a nehézséget. Az első rész alapból nehéz volt, néhol szadisztikusan kegyetlen, szidták is érte sokan. Ezúttal négy nehézségi fokozat közül választhatunk, és az easy tényleg easy, a kezdők nem fognak elakadni a második missziónál – mint ahogy az első epizódban tették. A nehezebb fokozatok azonban továbbra is jó nagy kihívást jelentenek, néha olyan érzésünk volt, mint ha a hard fokozat egy teljesen más játékot takarna: a vidám, pörgős előrenyomulás az öngyilkossággal volt egyenlő, minden lépést kétszer meg kellett fontolni – egyszóval visszaköszönt az első rész világa.

A realizmus nem csak a történelmi pillanatok újrakreálásában merül ki, hanem az egységek kidolgozásában is. Vegyük például a tankokat. A háború vége felé az amerikai Shermaneket kezdték felváltani a robosztusabb és jóval nagyobb pusztítóerejű Pershing M26-osok. A játékban (akár csak a valóságban) először a japán hadszíntéren jelennek meg ezek a tankok, az európai harcokban tényleg csak a vége felé (azaz az utolsó pár misszióban használhatjuk őket). Figyelemreméltó a járművek sérülési modellje is. Az orosz tankokat általában négy-öt fős személyzet működtette, ez így van a *Sudden Strike II*-ben is. Minden emberkének külön életerőpontja van (!) és ha egy találatnál elpusztul a tornyot működtető csapat, a tankunk nem fog lőni többet - maximum taposásra használhatjuk. Ugyanez érvényes a vezetőre is: lődd ki a megfelelő pozíción szolgáló embert, és a jármű megáll. Szokatlan, de mindenképpen üdvözlendő mélységű kidolgozottság ez egy real-time stratégiához képest. Embereink ráadásul tapasztalati pontot is gyűjtenek (ez mondjuk manapság már elvárás egy ilyen jellegű játéktól), a veterán harcosok előnyeit pedig nem kell ecsetelnem... A terep rombolható, mindent szétlőhetünk / bombázhatunk kedvünkre - ebben a tekintetben még a hírhedt destruktív lehetőségeket biztosító első részt is sikerült túlszárnyalni.

Multiplayer mellékelve, méghozzá nem a megszokott „ugorjunk össze a térkép közepén" fajta, hanem egy sokkal taktikusabb megközelítést igénylő, leginkább a *Risk*-re emlékeztető játékmód. A lényeg az, hogy



a zónákra felosztott térképen területeket kell elfoglalnunk. Utánpótlást egyszer hívhatunk, az győz, aki előbb hatalmába keríti a játék elején meghatározott területmennyiséget.

Egy szó, mint száz: előreláthatólag érdemes lesz szétverni a malacperselyt a *Sudden Strike II* miatt. Az első rész rajongói úgy is megveszik, a mindenevő gamer pórnép (azaz mi, a nagy többség) pedig most végre lehetőséget kapott arra, hogy egy alacsonyabb nehézségi fokozaton elindulva belekóstoljon egy hardcore háborús RTS örömeibe.

Liquid



Kiadó: **CDV Software Entertainm**

Fejlesztő: **FireG**

Eredet: **Oroszors**

Web: **www.suddenstrike2**

Megjelenés: **2002. augusztus**

Formátum:

METAL GEAR SOLID 2
SUBSTANCE
ELŐZETES

A *Metal Gear* játékokat különleges anyagból gyúrták: azon ritka darabok közé tartoznak, melyeket nézni néha pont olyan élvezetes, mint játszani velük. Az alapötlet egyszerű. Adott egy különlegesen kiképzett kommandós / kém (Solid Snake), aki újoncként, egy titkos misszió teljesítése során ismerkedik meg későbbi fő nemezisével, a *Metal Gear*el (illetve, hogy pontos legyek: a *Metal Gear*ek első példányával). A sorozat a nyolcvanas évek második felében kezdődött nyolcbites (!) konzolokon (számítógépeken – az MSX ugyanis számítógép sorozatot jelöl; Európában is gyártott MSX gépeket a Philips – Reiker) – a mai szemmel nézve megmosolyogtató vizuális kidolgozás ellenére nagyon jó játékok voltak ezek, a *MG* sorozat szinte minden meghatározó elemét fel lehet már ismerni bennük.
Az igazi áttörést mégis az 1998-ba megjelent (huh, de sokat kellett várni rá) *Metal Gear Solid*, azaz sorrendben a harmadik epizód hozta meg a Hideo Kojima kreálta virtuális akciódráma számára. Az *MGS* már nem csak szimplán különleges, hanem alapmű, megkerülhetetlen fejezet a játékok történetét megíró nagykönyvben. Nem arról van szó, hogy stílusokat teremtett / definiált volna újra (bár a játék lényegét kitűnően jellemző tactical espionage action nem mondható a népszerű hárombetűs rövidítések – RTS, FPS, RPG – klónjának), hanem a saját maga által korábban kialakított keretek között alkotott hatalmasat. Egyrészt a maximumig pörgette az első generációs PlayStation hardverét, másrészt pedig lenyűgözően filmszerűvé tette a játékélményt. Aki játszott annak idején az *MGS*el, tudja, miről beszélek: a játék sztorija gond nélkül vert bármilyen, akkoriban megjelent akciófilmet, a legjobb James Bondok cselszövéseit keverte sikeresen a James Cameron / John Woo filmek vizuális stílusával, és a hongkongi bloodshed-eposzok "hősies mészárlásaival". Snake karaktere bonyolultabbá vált, megismerhettük "ikertestvérét" Liquidet (a cikkíró töredelmesen bevallja, hogy annak idején innen választotta a nickjét, és elvakult rajongója az *MGS*nek), hősünk szembe találja magát volt társaival, az azóta renegáttá lett Fox-Hound osztaggal, összehaverkodik a komputerzseni Otaconnal, és persze a játék végén legyőzi az alaszkai Shadow Moses szigeton található kutatóbázis mélyén rejtőző Metal Gear Rex-et. Az *MGS* szülőatyja, Kojima-san mozibolond, a játékai tele vannak filmes utalásokkal. Az *MGS* esetében is találunk ilyeneket, a játék egyik legmegindítóbb jelenete (Sniper Wolf kisasszony halála a hóviharban) erősen emlékeztet Woo mester klasszikus *Killer*jének zárójelenetére, aztán itt van a Snake-Otacon páros (Kubrick *2001: Space Odyssey*ét idézve, a két karakter eredeti neve Dave - Hal) elnevezése, és még jó pár apró poén.
Na, egy ilyen, legendássá vált játékot a legnehezebb folytatni. Elvárások az egekben, mind grafikailag (az *MGS2* a kettes számú Pléjstáció egyik legjobban várt játéka volt) mind pedig játékmenet / történetmesélés



tekintetében. A folytatásról a két évvel ezelőtt kiadott E3 trailer (phh, de gyorsan telik az idő, mintha tegnap láttam volna azt a videót) mindenkit a földhöz vágott, úgy, ahogy kell: Snake egy tankhajón akciózott, brutális grafika, kegyetlen jól kinéző időjárás effektek, új mozdulatok, és persze a baromi nagy Metal Gear Ray. Korrekt folytatásnak tűnt a dolog, mindenki jól beizgult, és arról beszélt, hogy vajon hány szintje is lehet a tankhajónak, meg hogy milyen fegyverrel kell majd legyőzni a hajón elszabadult Ray-t.
2001. november: megjelenik a játék, és... (Figyelmeztetés: aki nem akar semmit megtudni az *MGS2*-ről, az itt most hagyja abba az olvasást, mert spoilerek jönnek, nem túl nagyok, de akkor is spoilerek, amik adott esetben elronthatják az első meglepetés okozta élményt). Szóval: Kojima kiszúrt mindenkivel. A tankhajó csupán laza, két-három órás bevezető, az igazi történések egy hatalmas olajfúrótornyon (Big Shell) és környékén játszódnak. A főellenfél ezúttal Solidus Snake, a harmadik Snake-testvér (akik végignézték az eredeti *MGS* stáblistáját, tudják, kiről van szó) és az általa létrehozott Dead Cell csoport tagjai. Az első részből ismerősként üdvözölhetjük Otacont, és mindenki kedvenc pisztolyhőse Revolver Ocelot is visszatér, sőt vele együtt még Liq... Na jó, elég, sztori mesélés befejezve, a lényeg az, hogy Kojima ráérzett arra, hogy miként kell / lehet folytatni egy kultstátuszt elért játékot. Ahol kell, változtatott



(néha rendkívül bátran), ahol kell, ott ragaszkodott a már bevált megoldásokhoz. Még több párbeszéd, még több film – a DVD biztosította tág keretek nagyszerűen kerültek kihasználásra. Sokan becsmérlően "interaktív művinak" szokták nevezni az *MGS*-t (a második részt különösen), és tulajdonképpen igazuk van. Olyan film ez, ahol te vagy a főhős, semmi köze nincs a kilencvenes évek közepének agyonajnározott (és dicséretesen gyorsan megbukott) minimálisan interaktív, borzalmas színészeket felvonultató filmjeihez. Az *MGS* / *MGS2* elsőrangú szórakozás, és kész.
Az első részt közel két év késéssel kaparinthattuk a kezeink közé pécén, ez az idő most lerövidült egy évre – a Konami megjelenési listája 2002 telére ígéri az *MGS2 Substance* megjelenését. Hohó, de mi az a *Substance* ott a cím mögött, akkor mi más játékot kapunk? Nem, alapvetően ugyanaz a játék, csak megszórták egy kicsit extrákkal (ha jobban belegondolok, nem is olyan kicsit). Kétszáz VR misszió, egy Snake Tales kódnevű új, a sztorihoz nem kapcsolódó küldetéssorozat, játéklehetőség (SPOILER!) mindkét karakterrel (Snake – Raiden), új ruhák (Snake tuxedója visszatér!), poénos játékmódok (lehet majd gördeszkával nyomulni, nagyon baban néz ki, tiszta *THPS*), és egy második, ajándék DVD. Ez utóbbi egy "Making of...." lemez, trailerekkel, rengeteg artworkkel, és egy jó hosszú, "Documentary of *MGS2*" névre hallgató filmecskével (interjúk a készítőkkel, titkok, audio kommentár néhány kulcsjelenethez). A második DVD-nek illik örülni, még akkor is, ha azt a PS2 verzió európai kiadásához (engesztelésül a többhónapos várakozásért) már eredetileg is mellékelték. *MGS* fanok sorakozó, folytatásnak tisztelegj!

Liquid

Kiadó: **Konami**
Fejlesztő: **Konami - KCEJ West**
Eredet: **Japán**
Web: **www.konamijpn.com/products/mgs2_sub**
Megjelenés: **2002. tél**
Formátum: **Xbox, PlayStation 2, PC**



FORGOTTEN REALMS
NEVERWINTER NIGHTS

Ha létezik hányattatott sors a szórakoztató elektronikai ipar berkeiben, akkor a *Neverwinter Nights* alaposan megtapasztalhatta azt. Már az első bejelentések után elkezdődött a hősies várakozás; de az alapok elhelyezése is, s olybá' tűnik, ezen alapokra megfontolt, s hozzáértő szakemberek húzták fel maguk az építményt, melynek avatóját emberek tömegei várták epedve a kordonokon túl. Közben évek tűntek tova, szinte nyomtalanul. Aztán a csillag ismét a zenit felé látszott száguldani, s a rajongók egyre fokozottabb várakozással tekintettek a megjelenés elébe, mikor is valamilyen úton-módon bonyodalmak támadtak a semmiből. Az Interplay, mint kiadó, kikerült a fejlesztők látóköréből, ámbár az új, önjelölt pártfogó sem késlekedett sokat. S még pár nap, hónap, talán fél év is; elkészült a nagy mű, igen! A gép tehát forog, az alkotók pedig karikás szemekkel figyelik, mekkora csinnadrattát képes egy ilyen kaliberű játékprogram produkálni. Jó nagyot, úgy hiszem.

A DICSŐ MÚLT

Az offline, papír-alapú szerepjátékokra épülő programok történelme 1988-ban kezdődött, mikor is az akkoriban komoly erőt képviselő SSI megpróbálkozott az AD&D rendszerére épülő játékával, a *Pool of Radiance*-szal (valóban ez volt az első, AD&D szabálykönyv alapú számítógépes játék, de itt ki is fullad az úttörő jelleg – mint tudjuk, nem mind AD&D, ami papír-alapú – Reiker). Ez a C64-es program (meg PC-s, Apple II-es, Amigás, ST-s; sőt – „nyolcbitesNintendós" – Reiker) és hasonszőrű, motorilag kevéssé fejlesztett társai egy fényes korszak kezdetét voltak hivatott jelezni, amely korszak azonban idővel egyre kevésbé domináIt, majd végleg kimúlt az immáron vehemensen törleszkedő akciójátékok uralta piacon. Aztán, ahogy azt már sokszor leírták cikkírók tucatjai, a nagy visszatérés törvényszerűen bekövetkezett. Jött a *Baldur's Gate*, s kötelező jelleggel követték őt - stílusban és grafikában egyaránt - a klónok. Igazi áttörést és változást azonban egyikük sem nyújtott - hiába a *Torment* szépséges helyszínei és morbiditásba hajló hangulata, hiába az SSI újabb törekvése a műfaj saját szárnya alá hajtására a *Pool of Radiance 2*-vel -, s már igazán időszerűnek rémlett, hogy a nagy BioWare fejlesztőcsapata végre előrukkoljon egy, amúgy fantasztikus folytatás mellett, valami újjal. Valami széppel. Egy igazi trónkövetelővel, melyet már bizony régóta ígérgettek, egy olyan programmal, melynek elég volt csupán a nevét felemlegetni, s máris rajongók miriádjai kezdték meg összehangolt nyálcsorgatásukat. Igen, végre elérkezett a megfelelő pillanat, és elhozta nekünk a *Neverwinter Nights* nevű csodát.

VÁRAKOZÁSOK KORA

A fejlesztők egészen sok információt levegőztettek meg ahhoz, hogy az érdeklődés ne csituljon, mi több: egyre csak dagadjon. Sok olyan ötletet tartogattak a fejükben, hogy az átlagfelhasználó csak nézett kifelé a buksijából, és nem akarta elhinni, amit pedig el kellett, hogy higgyen. Ha csak fele olyan jó lesz, mint amilyennek mondják, ha csak az elhangzott kvalitások töredéke programkód részévé válik, már akkor is egyértelmű, hogy a „meghalt a király, éljen a király" szállóigétől visszhangozzon a földgolyóbis egésze. Ígéretek tehát voltak, több is, mint amit elvárt az ember. A fejlesztők fennhangon hirdették, mennyire tökéletesen próbálták (és tudták!) a játék egészét a normál, asztali szerepjátékhoz igazítani. Az online, net-alapú, s azzal teljes mértékben szimbióta kapcsolatú lények pedig már előre fenhették élesre fogaikat az elhangzott teljes mértékű interaktivitás kapcsán. Nevezetesen, hogy már a megjelenés előtt fél évvel kiszivárgott olyan hír, miszerint *Forgotten Realms* kis szeletének teljes egészét bebarangolhatja a lelkes áldozat, egyfajta életútjátékot reprezentálva, egyre újabb és újabb kalandokat végrehajtva, több tucat, a nap huszonnégy órájában egymást váltva szolgálatot teljesítő kalandmester segedelmével. Nyammm... És a dobpergés még mindig ne üljön el: mindez szemet gyönyörködtető háromdimenziós helyszínen és karakterekkel, szörnyekkel. Az átlagfelhasználó tehát várt, reménykedett, de készült a bukásra is, mert sohasem lehet tudni: az ilyes ígéretek nem minden esetben juttatják el hangoztatóikat Kánaán földjére. Aztán nap napot követett, majd hónap a másikat, s elérkezett az idei nyár, amikor is, leróva kötelező tiszteletköreit - írd és mondd: a mára már szokásossá

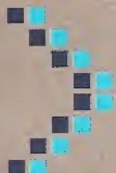
Neverwinter tíz éve

Talán sokak meglepődnek azon a tényen, hogy a *Neverwinter Nights* nem egy mai csodagyermek, hanem bő egy évtizedes múltra tekinthet vissza - magyarán hisz a reinkarnálódásban. Hogy mikor született meg először? 1991 tájékán, az akkor e téren egyeduralkodó SSI bábáskodása mellett. Leginkább az éra korábbi, „nagy öregre" készült szöveges kalandjáték jegyeit viselte magán; a csúcsplatform adta lehetőségek kihasználásával, egy fokkal emészthetőbb grafikai „parádé" kíséretében. Minthogy a korai vonulatba tartozott, már nemigen emlékeznek rá sokan, de ha valami, hát a nosztalgia mindig örök témának számít: okulásul, tapasztalat-szerzésül, csak jót tehet elmerülni a pixelek varázsolta történetbe. A játéktér nagy részét a statisztikák, értékek kiírására szakosodott rész uralta, mellette láthattuk egy kis ablakban az adott művészi tájat, képeket. Interaktivitás alul kezdődött, ahol a program közlendőit osztotta meg az átlagfelhasználóval, mely utóbbi szöveges menüvel vezérelte számokból álló JK-it zord vidékek sokaságain át. Ha valaki szívesen megismerkedne vele, keresse fel a **http://nwn.final.hu** címet.

dracoo-[boxed]







Kiadó: **Infogrames - ATARI**

Fejlesztő: **BioWare Corp.**

Eredet: **Kanada**

Konfig: **PII 450 128MB RAM**

Formátum: **PC, Mac**

Web: **nwn.bioware.com**









vált késéseket -, végre-valahára megtért féltő kezeink közé a gyermek. Mindannyiótok el tudja képzelni azt a csodálkozást és meglepődést, amikor kaptam egy levelet: ugyan, szeretnék-e vajon *NwN*-t tesztelni...? Nem mondom, első döbbentségem felhőjének oszlásával ráharaptam a lehetőségre (amit ezúton is hálásan köszönök, Reiker!). Aztán nekivágtam a nagy kalandnak, és pár napig megszűnő-félben leledzett a világ része s egésze egyaránt. Ama pár napon az elfeledett birodalmak útjainak porát tapostam, virtuális levegőt szívtam, néha üdítőt párbajoztam, fenséges - és látványos - mágiákat gyakoroltam; egyszerűbben mondva: ott éltem. És képtelen voltam megunni a kalandokat, képtelen kiszakadni a mesterséges világ bájos régiójából, ahol azzá lehettem, mi sohasem voltam, s leszek: hőssé. Nem ragozom tovább: a BioWare mesteri kódhalmaza elragadott, mélyébe szívott, de nem engedett. Nem, nem láncokkal tette mindezt, hanem valami kevésbé anyagi dologgal: a hangulatával. És megérte ott maradnom; azt hiszem, sokszor visszatérek még, igen.

SÁRKÁNYOK ÉS KATAKOMBÁK

A *Neverwinter Nights* bevallottan arra törekszik, hogy a lehető legnagyobb mértékben hasonlítson a *Dungeons and Dragons* harmadik reinkarnációjára, mintegy szimulálva azt az élményt, amely eleddig oly' távol állt a számítógépes szerepjátékoktól, amúgy anblokk. Az igyekezet hozta eredményekbe nem szeretnék mélyebben belemélyedni, azt hiszem, fölösleges is lenne. Azt viszont megkockáztatom, hogy az igazi role playing game népszerűsítése még sehol nem volt ilyen frappánsan megoldott; az ember jojózó szemekkel kap kedvet füstös kiskocsmákba keveredéshez, miután pár modult végignyomott a *NwN*-nel. És ez kifejezetten pozitív dolog. De megmaradva a hasonlatosságnál, jobb máris nekilendülnünk az egyjátékos kampánynak, annál is inkább, mert a tápolás folytán - ezt később kifejtem -, sokkal nagyobb eséllyel indulunk multiplayer küldetések abszolválására. Ugyebár, félistennek lenni annyira jó!

TIHAMÉR SZÜLETÉSE

Kezdetben vala' a szabálykönyv, a játékosok számára íródott alap. Elővettem hát rejtekéről, s a por felverése közben arra gondoltam, miért is ne alkossak párhuzamosan két karaktert. Egyet manuálisan, a másikat tranzisztorok segítségével. Fejest ugorva az „új játékos karaktert akarok" opció lehetőségei közé, rögtön egy fontos, bár a játékban nem igazán, csupán külsőségekben érvényesülő kérdéssel találtam magam szembe. Vajh' férfi, esetleg női karakterrel szeretném megmenteni az elfeledett birodalmak Neverwinter-ét, s rajta keresztül az egész világot, a láthatóan egyre inkább reinkarnálódó ősi gonosztól? Mint mondottam, választásunk nem sok vizet zavar eleinte, jelentősége inkább csak multiplayer módban lehetséges, pár tolakodó ifjú / dáma képében, ha a DM is úgy akarja.
Következő lépésként a faj kiválasztása ajánlott, annál is inkább, mert ellentétben az offline RPG-vel, nem a tulajdonságok meghatározása (kidobása) az első. Megjegyzem, követendő példa az ilyen, minden virtuális darabban, lévén a gépnek nem esik nehezére memorizálni azt a pár darab módosító értéket, amit a fajok / kasztok / egyéb tulajdonságok jelentenek. Visszatérve a faj kiválasztására: Immár bevett szokás, hogy egy fantasy szerepjáték általános tolkieni sémákra építkezik. Az elfek - a tündék népe - természetesen karcsú, nyúlánk alkatú lények sokasága, nem pedig apró, erdőben élő manók. Ezzel nincs mit tenni, nyilvánvalóan sokaknak szimpatikus ez az álkép, bevallom, nekem is. Az alapvető faj, mint már megszokhattuk, az ember. Az ember számít arany középútnak; tőle, s az ő értékeihez viszonyítva számítódik a többi humanoid faj értékrendszere is. Gyakorlatilag az emberek azok, akik bármilyen kaszt kereteibe beleférnek, mindazonáltal tudásuk, érdeklődésük sokrétű, talán túlságosan is. Megjegyzendő azonban, hogy a *DnD* harmadik változata nem állít akadályt a fajok által választható kasztok szempontjából: fél-orkkal is lehetünk hatalmas varázslók, fürge bérvadászok egyaránt, csupáncsak nehezebb véghezvinnünk. Választásunk inkább a fajjal járó képesség-módosítóktól, illetve az egyéb előnyöktől, hátrányoktól függhet. Embereknél értelemszerűen a sokrétűség, könnyű tanuló képesség mutat túl a többi fajon. Ily módon az elfek ügyesebbek, de szikárabbak, ezért kevésbé jó állóképességgel rendelkeznek. A szépek népe keveset alszik, mégis sokáig él, jó megfigyelő, természetszerető. Valahol e kettő között helyezkedik el a félelf, mint keverék faj; érintkezésben, de nem kifejezetten jó kapcsolatban szülei fajtájával. Sem emberek, sem elfek, mindeközben mindkettő jó tulajdonságai ötvöződnek bennük, amolyan igazi kedvenc, már ami a játékosokat illeti. A törpék, a *DnD* felfogása szerint szakállát féltő, kőfejtő munkát végző, fejszével hadonászó parányok. Kis termetük ellenére nagy ellenállóságuk, egyben zömök, izmos testalkatuk igen-igen hasznossá tehetik némely kampányok során. A félszerzetek (halfling a becses nevük), akik módfelett ravaszak és mindig feltalálják magukat az adott helyzetben, eléggé kicsik ahhoz, hogy bármikor eltűnjenek. Kerülik a bajt, s az is sikerrel kerüli el őket; a menekülés pedig nem szégyen, inkább tiszta haszon. Külsejükre is rávésődött tulajdonságaik esszenciája, sokszor már csupán látványuktól is elillan a harci kedve egy nemesb' fajzatnak. Ez igazán hasznos, ha azt tekintjük, ők maguk a legkevésbé sem fegyvercsörgetésre teremtettek: gyengék, de gyorsak, ügyesek. Igazi haszonlesők. A gnómok eszükkel tűnnek ki a humanoid fajok közül; ha valamihez hozzáfognak, azt teljes szívvel-lélekkel csinálják, így páratlan szakértelemre tehetnek szert -







Neverwinter offline

Annak idején, mikor a *Baldur's Gate* napvilágot - és lelkes játékosokat - ért, a multikra oly jellemző húzás sem maradhatott el. Nevezetesen a vele járó kiegészítő tárgyak sokasága, beleértve legalább egy regényt is. A BioWare saját kútfőből kipattant kalandjait bizonyos Philip Athans nevű úriember tollára bízták, aki jelesül eleget tett a kívánalmaknak: megírt egy művet, a rajongók számára. Az újabb programok megjelentével halmozódtak a papírkötetek is: *BG2* (Philip Athans), *Torment* (Ray & Valerie Vallese), *Pool of Radiance* (Carrie Bebris), s most lássatok csodát: a *Neverwinter Nights*-ról íródott regény. Hogy aztán az egyéb, BG-re hajazó szerepjátékok nem-virtuális kivetülései hol vannak? Egyszerű: a műveletet fordítva is el lehet végezni (Az *Icewind Dale* epizódok R. A. Salvatore nevét dicsérik, ugyebár). Mindezek közül magyar nyelven a *„Baldur Kapujá”*-t adták ki; aztán, minthogy a TSR / Wizards-jogok máshová kerültek, többet nem. Azt hiszem azonban, nem okoz számunkra katasztrófát ezek elmaradása. Akinek mégis, az angol tudással felvértezve keressen rá a következőre - ISBN: 0786918160.

dracoo-[boxed]

milyen kár, hogy nem hasznos dolgokba éppúgy belemélyednek, mint gyakorlatiasabbakba. Erejük kevés, termetük kicsi - még a törpéknél is alacsonyabbak -, mely tulajdonságaik negatív irányba befolyásolják képességeiket. Mindazonáltal okos szerzetek, elboldogul a játékos velük, ideig-óráig. Fél-orknak lenni sem sétagalopp, noha egy bizonyos: termetük és erejük rendkívül impresszívnek hat környezetében. Sajnálatos, de már azt hiszem, megszokott módon, eszüket kevesebbet villogtatják, mint öklüket. Mondjatok bármit, néhanapján elégedettséggel tölt el, amikor az általam kreált fél-orkra tekintek, s magamban megjegyzem: ez aztán a gyakógép... Hát, igen. Portrét választanunk könnyed művelet, és a szükséges plusz lehetőség, saját művészi pálcikaemberünk importálása is adva van. Utóbbit már csak azért is illdomos alkalmaznunk, minthogy a választható festmények szerepe az NJK-k (aka NPC-k – Reiker)



esetében szintúgy nélkülözhetetlen. Ezen „lényegtelen” ponton könnyedén átlépve jutunk további fontos dolgokhoz, úgymint: a kaszt kiválasztása. A kasztrendszer egy szerepjátéknál alapvetően nem társadalmi lépcsőfokokat jelent, hanem inkább foglalkozási irányokat a kalandozó léten belül, ezt mindannyian tudjuk. A *DnD* harmadik verziója ebben is képes újdonságot felmutatni, lévén bármilyen fajba tartozik is karakterünk, bármily vallása legyen, kasztját szabadon választhatja meg - amivel a későbbiekben könnyebben, avagy nehezebben, de boldogulni tud. A kaszt választása talán egyik legfontosabb részlete a karakteralkotásnak, ez határozza meg játékos karakterünk kardforgatói és varázshasználói képességét, érdeklődésének irányát, világnézetét egyaránt. A kaszt felfogható neveltetésként is; kit, mire oktattak ifjú korában - milyen iskolába járt, milyen irányba nevelték őt mentorai. Van, aki inkább a test-test elleni küzdelemben jeleskedik, míg másikuk különféle nevetséges taglejtések és halandzsaszöveg nyomán győzi le akadályait. Röviden így is összefoglalható, bővebb kifejtést meg amúgy sem igényel. Lehetünk hősies lovagok, kik (ál-)szűzies hölgyek kegyeiért versenghetnek esetleges lovagi tornákon; lehetünk goromba haramiák, barbár szokásoktól fűtött fél-ork izomkolosszusok; de éppígy választhatjuk az okkult tudományok legkisebb jelenlétére is felfigyelő félisteni tulajdonságokkal megáldott / vert mágust, vagy a kevésbé hatalmas, illuzionista varázslócskát is, aki csillog-villog ugyan, de semmiségekre pazarolja energiáját. Aztán, ha nem tetszik a két véglet, rendelkezésre állnak a köztes kasztok is, amelyek egyszerre nyújtanak fegyveres harci tudást és csekély mértékű varázstudományt a tisztességben megőszült átlagfel-



használó számára. Az elhivatott pap és a fóliánsokat másolgató szerzetes éppoly hatékony alternatíva lehet, mint az örökké daloló, fehércselédeket hajkurászó szkald, vagy a zsivány, aki jelesül tolvaj csavargó, szalonképesebb jelzővel illetve. További lehetőség, hogy többkasztúvá tegyük karakterünket; eme lehetőség szintlépésekkor mutatkozik. Kasztot megkötés nélkül változtathatunk, néha a jellem-viszonyok miatt jelentős XP-veszteség árán. XP-t, más néven tapasztalati pontokat minden szörnyike legyakása, bizonyos kulcsfontosságú feladatok elvégzése után kapunk, majd egy meghatározott pontszámot elérve szintet lépünk. A tapasztalati ponthatárok a harmadik *DnD*-ban egységesek; a többkasztú karakterek kasztjaik szintjeinek összegéből számított summa szint szerinti XP után lépnek szintet. Ez aztán szép birtokos szerkezet volt, ugye?
Eddig észrevehető volt, hogy bármit választottál, kivitelezhetőnek bizonyult. Most viszont egy kis megszorítás következik, mivel a kaszt erősen befolyásolhatja karaktered jellemét. A háromszor hármas táblázat, remélem, sokaknak beugrik: lehetünk jóságosak és gonoszok, igazságosak és kaotikus jelleműek egyaránt, mint ahogy az arany középút is létezőnek mondható. A kasztok némelyike tehát behatárolja, milyen jellemű lesz a JK, a jellem pedig fontos, higgyétek el, nagyon fontos lesz kalandjaink során. Úgy vettem észre ugyanis, a jellemből, a fajból és a kasztból következnek a párbeszédek. Hősiesen megalkotott fél-orkom, nevezett Hatalmas Orkfejű Tihamér, beszédstílusa és nyelvismerete éles eltérést mutatott, teszem azt: számító nekromanta boszorkányom választékos verbális anyagától. Végre-valahára beállíthatjuk alaptulajdonságaink

garmadáját, sakknagymester észbajnokot, avagy csupa izom akcióhőst varázsolva szeretett JK-nkból. Egy dolog biztos: az itt lévő, s állítandó értékek befolyásolják leginkább a játék során, karakterünk milyen mértékben képes elvégezni egy-egy feladatot, fontos pontok számítódnak a harchoz, melyet például erőnk, ügyességünk jelentősen befolyásol. De a karizmáról se feledkezzünk meg, lévén egy szalonképes megjelenéssel bíró hőst egészen máshogy fogadnak az NJK-k, olcsóbban vásárolhatunk bizonyos dolgokat, vagy megtudhatunk olyan, egyébként elhallgatott információkat is, melyek jelentősen változtathatnak céljainkon. Tehát a szerepjátékok legfontosabb elemei a tulajdonságok, melyek karakterünk születésétől fogva befolyással bírnak a vele kapcsolatos történésekre. Tihamér csúnyácska, de ösztövér gyermek volt, csekély értelemmel, de bivalyerős izmokkal. Valamiért a környékbeli kisgyermekek uzsonnája mindig őnála kötött ki. Először vonakodtak ugyan, de nem kellett túl sok idő, hogy már önként nyújtsák át Tihamérnak a napi betevő falatot. Fél-orkunk erősödött, míg a többiek gyengültek. Tihamér nem maradt éhen, annyi szent. Nagy, vitéz harcos lett belőle, s nevét sok ezren megjegyezték.

No de hol is tartottunk? A képzettségeknél, pontosabban: a képzettségcsomagoknál. Kasztunk alapján, általános csomagokba rendezett képzettségeket választhatunk ki, többnyire az adott kaszt változataira voksolhat a deli játékos. Nem kell nagyon megijedni, hogy szabályozott tanult tudományunk minősége, s milyensége - a csomagok mellőzésével ki-ki saját szájíze szerint módosíthatja karaktere képzettségeit, így téve még egyedibbé azt. A különféle képzettségek mibenlétének ismertetésétől ezúttal eltekintek; egyrészt mert túlságosan sok helyet venne igénybe, másrészt pedig, mert amúgy is megtalálhatóak a kézikönyvben, és ha ez nem lenne elég, a játék során is bármikor lekérhetjük a velük kapcsolatos információt.

Már nincsen sok hátra JK-nk megalkotásának kiteljesedéséig, az utolsó simítások következnek. Külső megjelenésünk alapos beállítása rendkívül hasznos tényező, már ami a változatosságot illeti. Nem csak hajviseletünket, tetoválásainkat és testünk tömzsiségét állíthatjuk, hanem ezek színeit is! Kérem, csak ízlésesen! A türkiz testbőr lángvörös hajkoronával kifejezetten csinos, ugyebár. Ruhát is itt választunk karakterünknek, mindezekről természetesen a program tükörképet mutat, hogy ne induláskor érjen minket elementális sokkhatás. Vagy legalábbis, ne a JK kinézete okozza azt. Az utolsó panel következik: nevet, kort és háttértörténetet meghatározandó, kitölthető szöveg-mezőkkel. Érdemes odafigyelni ezekre az adatokra, noha látszatra semmiben nem mérvadóak. És ez az a pont, ahol először érezni nagyobb ficamot asztali és virtuális játék között, ez az a pont, amikor az átlagfelhasználó csak legyint egyet, az RPG-s szeme viszont felcsillan. Hátteret írni művészet. Aki nem akar, vagy egyszerűen csak nem ért hozzá, az hagyja ki nyugodtan ezt a részletet, elvégre már egy alapvető történetszál megírva vagyon, s jobb nem bolygatni. Tihamérunk azonban csodagyerek a maga nemében, s én újraírtam. Részleteket viszont nem árulok el, mert még mindig kicsike és gyengécske - de hiszen látjátok a róla készült képeket! Névválasztásban is segít a program, ha esetleg nem tetszene az eredetileg kisorsolt. Az utolsó opcionális adat a vallás. Bármit beírhatunk, amihez csak kedvünk támad. Minden olyan, akár a mesékben. Most látom csak, milyen hosszan beszéltem a karakteralkotás folyamatáról. A papír-alapú szerepjátékokban nagyon fontos szerep jut saját JK-nk semmiből történő felépítésére, és az ember értelemszerűen kényelmesebben érzi magát akkor, ha az ő kreálmányát irányítja, nem pedig egy tucat-babát személyesít meg. Tapasztalatból mondom: a JK meghálálja a reá áldozott időt. Dőljetek hátra, készen vagyunk. És hogy miképpen tárolhatjuk el kedvencünket? Játék közben, ha kilépünk az „escape" - menübe, találunk a normál mentési opció mellett egy karaktert archiváló gombot. Használata javallott. Az utókornak ilyesformán megörökített karakterek újrahasznosíthatók, minthogy bekerülnek a választható, előre definiált karakterek közé. Igen, bizony, karakteralkotás nélkül a játék sűrűjébe vetni magunkat nem célszerű, de lehetséges, s az sem elhanyagolható tény, hogy az általunk kreált fajzatok is itt virítanak. Ez pedig erőteljes tápoláshoz vezethet - lévén egy, az egyjátékos módban már felfejlesztett lényeinket mentve, újra és újra nekivághatunk a single moduloknak. A lehetőség tehát megvan, már csak ki kell használni, s ne csodálkozzatok majd, amikor multiplayer módban tömegével hemzsegnek a húszas szintű gnómok. Meg persze félelfek, mint népszerű faj. Még egy fontos momentum: egyetlen kalandort fabrikáltunk, amiből nyilvánvaló, hogy a többieket úgy kell majd a kampány során összeszednünk. Ki pénzért, ki becsületből tart majd velünk, s segít minket útjaink során. A partiba csatlakozott NJK-knak pedig különböző feladatok adhatóak, s adandóak, bizony. Az ő értékeiket viszont nem tudjuk befolyásolni, semmiképp. Ha multiban áll össze a nagy csapat, statisztikáikat bőszen rejthetik a kíváncsiskodó tekintetek elől; azt csak a DM és maga a játékos láthatja. Ilyformán nem tényleges parti alakul, hanem pár karakter egy úton halad bizonyos ideig. Fontos még, hogy partinkat nem csak bérencek, NJK-k alkothatják, a megfelelő képzettség birtokában lehet saját, különbejáratú familiárisunk is, aki híven követi parancsainkat. Indulhatunk is, kalandra fel!

NINCSEN TÉL

Neverwinter szépen prosperáló városka, élén egy valaha volt kalandozóval, bizonyos Lord Nasherrel. Kétségtelen tény, hogy nem volt ez mindig így, s hogy a jelenlegi állapotot ez utóbbi úriember hozta létre. Szép környék ez, kereskedők szemében igazi paradicsom, különösen télen sem fagyó kikötőjének köszönhetően - egyfajta Murmanszk az elfeledett birodalmak területén. Ám nem egyedüli lakott település a régióban, s mint ilyen, megpróbál szomszédaival kapcsolatot tartani, több-kevesebb sikerrel. Aztán egy verőfényes, szép napon, pont mikor szerénységünk éppen záróvizsgáit teszi az akadémián, tragédia történik. A városban egy ismeretlen pestisjárvány üti fel a fejét, s mintha ez még nem lenne elegendő baj, szörnyek törnek az





Hálófüggő életmód

A világra hálót vetők figyelmébe sok *NwN*-nel kapcsolatos oldal ajánlható, mégis: nem árt a természetes szelekció, lehetőleg minél előbb és minél hatékonyabban. Mai útvonalunk első állomása a hivatalos oldal (**http://nwn.bioware.com**), ahol a megfáradt kalandozó aktívan pihenheti ki magát. Érdekes momentum, hogy már a játék megjelenése pillanatában is több tízezer bejegyzéssel büszkélkedő fórumokat találhatott az arra vetődő delikvens. Nem mertem végigolvasni őket. Ugyancsak ánglius nyelvű, s meglehetősen tartalmas oldal a *Planet Neverwinter* (**http:// www. planetneverwinter.com**), érdemes vetni rá egy-két pillantást. Magyarul kommunikáló, rajongói oldalként jóformán csak egyet említhetünk (**http:// www.neverwinternights.hu** meglepő módon), ám ez annál színvonalasabb! Információkban, segítő jellegű publikációkban dúskálhatunk, s ez valószínűleg éppen elég. Még egy érdemi linket ajánlhatok, ami a hazai szerepjátékosok portáljának egyik elburjánzása, s jelesül a *DnD*-vel foglalkozik; csak az nézze meg, aki kedvet kapott papír-alapú RPG-hez (*http://dnd.rpg.hu*).

dracoo-[boxed]

akadémiára, s valahogyan, valamiért az ott őrzött minta gyanánt használatos bestiák is nyomtalanul eltűnnek. Az elkövető ismeretlen, a hirtelen járvány gyógymódja ugyancsak. A bonyodalom adott tehát, már csak bennünk, ifjú kalandorokban bízhat a város népe, s a szépséges akadémiai űrhölgyemény, Lady Arbeth. Ám legyen, Tihamér barátunkon ne múljon a boldogságuk.

Az akadémián töltött idő maga a tutorial, mely különösen interaktív lévén az oktatók magyaráznak el egyet s mást a különféle míves pengék, valamint varázsos ügyek kapcsán. Utolsó megmérettetésünk a végső vizsga, melyet már szakoktató direkcióival teljesítünk. A zsivány lophat, csapdát hatástalaníthat, a barbár fabábun fenheti durva élű pengéjét. Ha a vizsga sikerrel zárul, mehetünk jól megérdemelt jutalmunkért, Lady Arbeth dicséretéért, ám valami közbejön: ekkor támadják meg az akadémiát számolatlan goblin csordák, s kárhozatlan csontvázak, pár darab - egyébiránt gyorsan kámforrá váló - boszorkánymester kezei által vezérelve. Miután pedig kiverekedtük magunkat a házból, indul csak az igazi móka, a nagy kaland, melynek hősei mi vagyunk! Mi, és persze Tihamér.

ODA MENÜ, NI!

A kezelés felettébb egyszerű, mi több: gyerekjáték, mivel egér-orientált. Olyannyira, hogy a billentyűzetre csak nyomokban szorulunk rá, gyorsbillentyűk leütésekor, kameraállításkor. Alapvetően a mozgás point-and-click rendszerű, s nem okoz sok fejtörést pár perc alatt elsajátítani. A bal gomb az interaktivitást intéző képződmény, míg a jobb egérgomb előhoz egy gyorsmenüt. Itt már az átlagos kvalitásokkal rendelkező tesztésznek is csillan a szeme: esetleges varázslástól a normál támadáson át, egészen a különleges képességekig, minden egy helyen vezérelhető. Impozáns és stílusos megoldás. Ne szaladjunk azonban ennyire előre, a képernyőn fellelhető egységeket még be sem mutattam! Ám szembetűnő változásként kezelendő, hogy végre nem vagyunk bekeretezve; a monitor nagy részét a konkrét játéktér foglalja el, s a kisebb ikonok, információk, párbeszéd-panelek mind kicsiny ablakok formájában jelennek meg aktivizálódásuk esetén. Az alsó sávban közvetlenül érhetjük el az inventory legfontosabb darabjai, valamint varázslatokat, különleges képzettségeket. Három sáv is akad, melyeket a Shift és a Ctrl billentyűk segítségével érhetünk el. Jobb oldalon iránytűt találunk, amely meglepő módon haszonnal bír: sok alkalommal kapunk égtáj szerinti iránymutatást aktuálisan elérendő térbeli pontokról. Fontos, s nagy jelentősége van még a párbeszédeket rögzítő panelnek, többek között itt firkálhatunk saját kútfőből üzeneteket más játékosoknak. Az NJK-kal folytatott diskurzusok azonban többnyire külön ablakban intéződnek, ahol választási lehetőségünk van több reakció között. Az egyjátékos módozat utóbbi metódust favorizálja, míg multiplayer esetén bárhol megmondhatjuk a magunkét célzott személynek s a környező világnak egyaránt. Ennen JK-nk sarkocskáját, jobb oldalon, felül találjuk. Arcképünk mellett életerőnk foglal helyet, alatta pedig különböző ablakokat előcsalogató objektumok, melyek szinte kivétel nélkül kiválthatóak gyorsbillentyűkkel. Különösebb erőlködés nélkül megkapjuk inventory-nkat, ahol a jó öreg drag-and-drop stílus jegyében pakolhatjuk karakterünkre a felszerelést. Amely felszerelés rögtön meglátszik rajta, elvártuk, ezért nem csodálkozunk meglétén, mégis jó érzés, hogy gondolnak a sokszor hangoztatott kívánalmakra. Külön megjegyzendő, hogy az inventory aktív bolti tevékenység közepette is felnyílik, segítve a minél hatékonyabb választást, eladást / vételt /cserét. Aztán, előkaphatjuk jegyzeteinket, ahol immár hagyományosan megtekinthetjük a begyűjtött küldetések leírását, vagy hogy éppenséggel mit is kellene tennünk a történet előremozdítása érdekében. Itt van az úgynevezett „in-game map", magyarul az adott helyszín térképe, bejelölt és bejelölhető vonatkozási pontokkal. A térkép mindig csak és kizárólag egy objektumot mutat: épületszintet, vagy város külső területeit, a vadon egy meghatározott nagyságú szegmensét. Információt lelhetünk fel karakterünkről, gyakorlatilag: lekérhetjük a karakterlapot, ahol minden fontos tulajdonságunk aktuális értéke látható. Varázskönyvünk megtekintése is gyakran javallott, memorizálás céljából, főleg pihenések előtt. Apropó, pihenés! A napocska ikonra kattintva kezdődik meg Tihamér szemeinek REM-szakasza, mely szakasz alatt újra telítődik erővel, energiával. Pihenni tehát érdemes, ahol csak tudunk, alkalmazzuk eme opciót, sokszor karakteréletet menthet! Még egy fontos dolog, habár ez már gyorsbillentyű, a PAUSE használata a szóköz segítségével. Alkalomadtán előfordulhat, hogy át kell gondolnunk, nekünk, a képernyő előtt ülő játékosnak, mit is kellene cselekedni, nos, ilyenkor jön jól ez a - már más RPG-kben is sikerrel alkalmazott - opció.





Most már jöhet az egérke, sütve, főve, PC-be nyomva, ahogy tetszik. Alaphelyzetben minden olyan objektum - legyen az akár NJK, vagy egy egyszerű könyvespolc -, ami interaktolható - szépen, magyarul -, a bal egérgomb lenyomására az adott helyzetben legfontosabbnak ítélt cselekvés szenvedő alanyává lesz: egy ládika kinyitódik, Lady Arbeth diskurzusba kezd személyünkkel stb... Azonban, ha nekünk nem elég, hogy az ajtó nem nyílik ki, ha nem barátilag közelítünk valaha volt mentorainkhoz, hanem támadólag, akkor jön jól a jobb egérgomb. Ezzel, mint azt már említettem, egy extra menü hozható elő, ahol például az említett ajtó erőszakos betörésével próbálkozhatunk, vagy ha van ilyen képzettségünk, álkulccsal próbálhatjuk engedelmességre bírni.

Az interaktív elemekre alkalmazható cselekvések mindig a helyükön vannak, ésszerűen csoportosítva, megkönnyítve ezzel az egyszeri tesztész életét. Hihetetlen, de igaz: minden ott található, ahol lennie kell. A játék maga lenyűgöz számtalan lehetőségével, s ezzel nagyfokú szabadságérzetet biztosít. Véleményem szerint jóval az elvártakon túl teljesít, dicsérve programozót, béta-tesztelőt egyformán. Hihetetlen, de eddig nem találtam benne komolyabb bogarakat programszinten, de még csak történetbeli következetlenséget sem. Minden elismerésem. No, de álljunk csak













meg egy pillanatra! Mi történt a grafikával? Igen, a vizuális megvalósítás most már teljes három dimenziót mutat - mind a terepek, mind pedig a szereplők (JK, NJK) szintjén. A BioWare programozói itt is átlagon felül teljesítettek: a grafikai motor majdhogynem hiba nélküli, ami nem kis szó (az *MDK2* Omen kódjelű engine-jének továbbfejlesztett változatáról van szó). Viszont ugye, nekem van néhány egyéni meglátásom, pár apróság, ami időnként szúrta a szememet. Először is régi ismerősünk, a kamera-mozgatási rutin kerül nagyító alá. A tutorial lelkesen magyarázza, hogy háromféle nézetből tekinthetünk az eseményekre, ám gyakorlatilag én az eredetit találtam a leginkább használhatónak. A zoomolás igen sok szerepet kap, ezért érdemes görgőkkel kiegészített sajtzabálót használnunk. A kamera szabad mozgatása is korlátolt, egy alig-félgömbben forgathatjuk, ami ügyesen sohasem mutatja a horizontot. Minden rosszban van valami jó: a motor ettől jó gyors, és nem akadozik kisebb teljesítményű gépen sem. Másik probléma azoknál a falfelületeknél jelentkezik, ahol nincsen másik elem, csak a sötét semmi. Ekkor jó szokás szerint kitakarja hősünket a képből, amit nem kultivál különösebben senki. Azonban bevallom, kötözködök, amikor hibákat vélek felfedezni az *NwN*-ben. Semmi sem lehet tökéletes, de ez a program majdnem az; ha az egyjátékos módot tekintjük, akkor is. De a világ nem egy napból áll, mint ahogy Neverwinter történelmét sem egyedül formáljuk.

AZ ASZTAL PEREMÉN

A multiplayer módozat határozottan élmény egy ilyen kaliberű játéknál. Különösen igaz konkrétan az *NwN* esetében, ahol az internet / LAN nyújtotta lehetőségeket a lehető legnagyobb mértékben kihasználták. A kezdeti állítás, miszerint a program hasonlít az eredeti *DnD*-hez több, mint tudatos tervezés eredménye. Hihetetlen dolgot fogok mondani, de akkor is kimondom: az elhatározást követő tett eredménye minden tekintetben tökéletes. Az eredeti kampányt is lejátszhatjuk többedmagunkkal, de az igazi lehetőség még csak most jön: csatlakozhatunk egész szubvilágok társadalmához is, komplex modulokat megoldva, talányokat megfejtve, mindezt élő, aktív DM (dungeon master, gyakorlatilag: kalandmester, aki a játék mindenható ura, sok-sok NJK megszemélyesítője) közreműködésével, apró gonoszkodásaival fűszerezve. Már majdnem olyan érzés, mintha ott ülnénk a füstös kiskocsma asztalánál, dobálnánk az egzotikus kockákat, vitatkoznánk a csapda nyitján, együtt, egy csapatban. Döbbenetes. Először magam sem akartam hinni az elhangzó kampányoknak, mégis, egyszerűen magával ragad az élmény. Slusszpoén: a *Neverwinter Nights* havidíjtól mentes. Nincsen fő szerver sem, hanem van sok kis szerver, kis kapacitású, mégis rengeteg modul egy gigászi cél érdekében. Lényeges, hogy a játékosok kalandmodulokat játszanak le, többnyire egy, de akár egyszerre több DM segedelmével. Csábítóan hangzik a felvetés: egy komplett világ, ahol majdnem minden NJK-t DM-ek személyesítenek meg. Aki valaha játszott szerepjátékot, az tudja, milyen távlatok nyílnak meg ezzel a lehetőséggel. Az egész olyan, mintha a régi idők elevenednének meg újra, baráti társaságok jönnek össze, s játszanak az eredeti szabályok szerint, eredeti szerepjátékot. Egy DM, pár játékos, és az egész teljesen úgy zajlik, mintha egy asztalt ülnének körbe; a különbség csak egy: most éppen számítógépen játsszák azt, amit jó húsz éve klubokban tettek. Ez már nem is számítógépes játék, inkább jelenség. Külön misét megérne a modul-editorral való bíbelődés alapos leírása, de megnyugtatok mindenkit, csak nagy vonalakban érintem a hely kvázi szűkössége miatt. A lelkes amatőr játékos, aki már párszor DM-i babérokra tört úgy érezheti, egyszer csak eljött az idő, hogy saját modult készítsen. A készlet pedig minden segítséget megad neki. Megtervezheti a helyszínt, nem játékos karaktereket találhat ki, s alkothat, interaktív tárgyakat pozícionálhat, csapdákkal rakhatja körbe a várúr féltve őrzött kincseit, egyáltalán: mindent megtehet, amit csak akar. Ha még ezen felül van egy kevés programozói ambíciója, egy egyszerű scripting-nyelvvel bekonfigurálhatja az NJK-k viselkedését, cselekedeteit. Mindent megtehet, aztán netre töltheti modulját, ahol bárki eléri. A fantázia elszabadulni látszik ismét, s a BioWare önzetlenül segít neki. Egyben biztos vagyok a mai nap múltán: a már megkopott mester-darab helyére végre új etalon került. Az etalon neve pedig mostantól: *Neverwinter Nights*.

EPILÓGUS GYANÁNT

Most még csak nézek kifelé a fejemből, igazából fel sem fogtam, mi történt. Egy hete még minden csendes volt, minden olyan... megszokott. De végre megfordult a világ. A szerepjátékok, legyenek bár virtuálisak, vagy könyv formájúak, új reneszánsza következik. Valami megváltozott. Szebb lett a világ. Határozottan tündöklőbb. Majd' elfelejtettem: Hatalmas Orkfejű Tihamér csókoltat mindenkit.

dracoo-[satisfied]

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	8
Játszhatóság:	9
Szavatosság:	9
Zene-hang:	9

9

- ***SZEREPJÁTÉK, csupa nagybetűvel!***
- ***... és esetlen kamerával***

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS
SINGLE PLAYER TESZT *

Talán nincs is a földön olyan játékos, aki ne várta volna kíváncsian a méltán elhíresült *WarCraft* sorozat legújabb darabját. A Blizzard jó szokása szerint megint éveket csúszott a megjelenéssel: talán azt gondolták, hogy ez a politika a *Diablo 2*-nél már bevált – talán egyéb okok játszottak szerepet. Egy biztos: a 2002. július 5.-i európai megjelenés senkit sem hagyott hidegen. Már most sokan szidják, és sokan dicsérik a játékot – az internetes gamer közösség azonban egy dologban feltétlenül egyetért: EZ a *WarCraft* már nem AZ a *WarCraft*.

Lordaeron királyságában békés idők járnak – a Második Háború véres emlékei már csak a legidősebbek emlékezetében élnek. Az ork horda maradványai a birodalom területén szétszórva már nem képviselnek számottevő haderőt, és többé nem jelentenek veszélyt az emberek falvaira. Azeroth földjén béke és nyugalom honol.

Valahol az univerzum távoli zugaiban azonban valami készül – sötét erők mozgolódnak.

Gonosz hatalmak ébredeznek évezredes álmukból, vérgőzös szomjúhozásuk nem ismer sem istent, sem embert. Áldottak Azeroth és Lordaeron népei, hogy nem tudják: a biztos pusztulás vár rájuk, családjaikra, szomszédaikra – minden egyes lélekre. Hacsak...

Ha a világ még nem veszítette el teljesen a hitét a prófétákban, talán még idejében felkészülhet. Ha Lordaeron gőgös és büszke népei képesek félretenni évszázados gyűlölködéseiket, talán közös erővel, összefogva szembeszállhatnak a Titánok seregével. Ideje számot vetnünk saját és eljövendő nemzedékeink sorsával.

Kalimdor szigetén végső összecsapás készül...



ORKOK VS. EMBEREK – SENKI TÖBBET? HARMADSZOR!

Nem tudom, ki hogy van vele - de én, ha egy régóta várt, nagy nevű programot telepítek a gépemre, nem ugrom rögtön fejest a mélyvízbe. Először csak kóstolgatom, ízlelgetem, ismerkedek vele. Áttúrom a CD könyvtárait, hasznos és / vagy érdekes dolgok után kutatva.

Így akadtam rá a *WarCraft III* manual.pdf fájlra is a játék CD-jén (na jó, nem volt nehéz dolgom), ahol a legutóbbi epizód óta eltelt idő teljes történelmét nyomon követhetjük. Jóllehet, a *WarCraft III* rendkívül erősen történetorientált, az itt fellelhető ismeretanyag sokkal részletesebben bemutatja és megérteti velünk a történéseket, és az események miértjeit. Kiváló mankó ez a ráhangolódáshoz, amire – valljuk be – szükség is van, hiszen akik annak idején végignyomták a *WarCraft I-II*-t, mára már jó pár évet öregedtek, talán már meg is nősültek, talán már gyerekeik vannak.

Én magam is többször végigjátszottam a *WarCraft II* kampányait, de most pár óra játék után szigorú elhatározásra jutottam: semmilyen összehasonlítást nem fogok eszközölni a program korábbi részeivel. Az ok igen prózai: a bevezetőben vázolt állítás ugyanis tökéletesen helytálló – legyen a *WarCraft III* akármilyen rossz, vagy jó játék is, az előző epizódokhoz vajmi kevés köze van.

ÚJ GENERÁCIÓS WARCRAFT

Vegyük hát sorban végig, hogy miféle alapokra építkezik a *WarCraft III*. A műfaj továbbra is valós idejű stratégia, amelyhez némi RPG-s íz is vegyül, de erről majd később.

Mint már mondtam, a játékmenet kifejezetten történetorientált, amely sztoriba beleszólásunk a legkevésbé sincs; még csak annyira sem, hogy melyik fajjal szeretnénk játszani... a *WarCraft III*-ban ugyanis egy új, globális ellenség jelenik meg, és az összes játszható faj így, vagy úgy, de azonos oldalt képvisel – egyet kivéve, akik maguk a baj előidézői, de pszt...

A játék során minden főbb fajt irányíthatunk majd, de csak azon a módon, ahogy ezek a fajok a történet kibontakozását nyomon követik.

Most, hogy már ilyen sokszor leírtam a „faj" szót, talán illenék beszámolnom róla, milyen fajokkal is lehetünk a játékban – de ez majd egy későbbi fejezet lesz, addig is tartsatok ki... tudom, tudom, már tűkön ültök :).

Fejlődés ide, fejlődés oda, a Blizzardos srácok szerencsére nem szándékozták a *WarCraft III* játékmenetét újabb tíz begyűjtendő nyersanyaggal ellaposítani: marad tehát a már megszokott kettő, az arany és a fa. Aranyat a térképen fellelhető aranybányákból szedhetünk (nemá'...), a fát pedig az erdő kivágásával gyűjthetjük be (rafinált, nemdebár?). Ezen két alapanyag minden épület felhúzásához elegendő – az egységek előállításához

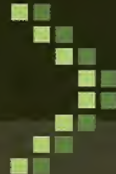


*** A WarCraft III sajnálatos módon egyetlen héttel a lapzárta előtt érkezett (egyenesen Kaliforniából és „önköltségen") - úgy véltük tehát, a játék multiplayer részéről 80 vézna óra online móka után elhamarkodottan mondanánk definitív ítéletet (nem is beszélve arról, hogy a világ játékosai - hozzánk hasonlóan - egyelőre csak ízlelgetik a Battle.net nyújtotta örömöket, tehát „érdemi" ütközetekre nem is számíthattunk).** ***Relker***

már szükség van élelemre is: ezek kitermelésére szolgálnak a farmok, illetőleg ezek megfelelői minden fajnál. Összesen kilencven egységnyi élelmiszerünk lehet, amely meghatározza mindenkori seregünk lélekszámát is – ám a dolog nem ennyire egyszerű. Bizonyos egységek ugyanis (főleg a fejlettebb, nagyobb támadóerőt képviselők) nem egy, hanem akár hét élelemadagot is felemésztenek, így az elméleti síkon 90 fős sereg gyakorlatilag olyan 30, maximum 40 fős lehet.
Aki valaha is játszott már stratégiai játékkal, az előtt nem ismeretlen az épületek és egységek fejlesztése: természetesen a *WarCraft III*-ból sem maradt ki ez a ficsőr.
Az épületeink legtöbbje több lépésben tovább-fejleszthető, de legalábbis a bennük előállított egységek képességei növelhetőek a fejlesztés segítségével. Ez nem ismeretlen dolog, de azért mutassuk be gyorsan - újszülötteknek úgyis minden vicc új. Tehát: amennyiben felhúzunk egy kaszárnyát (Barrack - és miért ne tennénk, feltéve, hogy ütőképes sereget akarunk létrehozni), ott kiképezhetünk (Training) például gyalogosokat. A gyalogosok hatékonyságát növelhetjük, ha a kaszárnyában kifejlesztjük a Defend Skill-t, amely némileg lassítja ugyan katonáinkat, viszont növeli védelmüket a távolsági fegyverekkel szemben. Ha kovácsműhelyt is építünk, akkor kikísérletezhetünk jobb kardokat és erősebb páncélokat is, amelyek hatékonyságát még tovább növelhetjük, ha városközpontunkat szép fokozatosan kastéllyá fejlesztjük. Ez az úgynevezett Technológiai Fa, mely a *WarCraft III*-ban szintén elég egyszerűre sikerült. Gyakorlatilag minden épületnek van megfelelője más fajoknál, és csak minimális eltérések vannak köztük funkciójukban. Teszem azt, az embereknek tornyot kell építeni, és azt őrtoronnyá vagy lövegtoronnyá fejleszteni, ha meg óhajtják védeni bázisukat. Ellenben velük egy másik faj (nem megmondtam, hogy majd később?!) a farmoknak megfelelő építményeit kell fejlessze, hogy legyen valamiféle védő épülete. Tiszta sor.
Az igazat megvallva, az épületek felhúzása elég primitív folyamat: gyakorlatilag barkácsolunk annyi farmot (vagy farmnak funkcionálisan megfelelő épületet), amennyit csak lehet, illetve minden épületből csinálunk egyet. Közben igyekszünk mindent a fejlődés legmagasabb fokára juttatni, és minden Research folyamatot lefuttatni. Ezzel le is van a gond az épületekről, többet hozzájuk sem kell nyúlnunk.
Már pár óra játék után rájön az ember, hogy az építkezés a *WarCraft III*-ban amolyan segédfolyamat, mely portyázásainak sikerességét hivatott elősegíteni. Mert a hangsúly bizony elsősorban az akción van.

I NEED A HERO...

A már említett RPG vonulat kielemzése következik. Megvallom, számomra igen szimpatikus eleme ez a *WarCraft III* által nyújtott élménynek. A játékban ugyanis szerepet kaptak főhősök is – bármely fajjal játszunk is éppen, mindig van egy központi figuránk, aki a seregeket vezeti, vagy akár egyéni küldetéseket hajt végre, nem éppen RTS-re jellemző módon. A hős a játék során tapasztalati pontokat szerez és használ fel, így nagyobb sebzést és védelmet kaphat, illetőleg több szinten egyéni képességét is gyarapíthatja: varázsolhat, vagy akár gyógyíthat is. Még saját, külön-bejáratú inventory-ja is van, ahová maximum hat különleges tárgyat, illetve egyszer használatos varázslatot, vagy itókát tehet be.
A hős elhalálozása esetén némi arany fejében akár fel is támasztható egy speciális épületben, amelynek megfelelője minden fajnál megtalálható (Altar of Darkness, Altar of Storms, Altar of Kings, Altar of Elders).
Lévén a *WarCraft III* nem követi a *Shogun* által kitaposott ösvényt, így nem is a hadtest szintű csatározásokra alapoz – ebből következőleg minden egyes egységünk élete igenis számít és csak a legritkább esetben feláldozható. Hősünk itt is jó szolgálatot tud tenni, hiszen mindig rendelkezik egy olyan varázslattal, ami saját (nem-mechanikus) egységeinkre jótékony gyógyító hatással van.
Sok esetben több hős is az irányításunk alá kerül egyidejűleg: ilyenkor egy-egy csapat élére is állíthatjuk őket, vagy éppenséggel egyesíthetjük erőiket. Két kellőképpen kimunkált hős gyakorlatilag legyőzhetetlen...
Számos térképen találhatunk goblin kereskedőket is, akiknél bevásárolhatunk mindenféle varázslatot aranyér'; de olyan is előfordul, hogy ogre és troll harcosokat bérelhetünk fel, megkímélve magunkat az építkezés / egységépítés bosszúságaitól.



Kiadó: **Blizzard / Vivendi Universal**
Fejlesztő: **Blizzard Entertainment**
Eredet: **Egyesült Államok**
Konfig: **PII 400 128MB RAM**
Formátum: **PC, Mac**
Web: **www.blizzard.com/war3**

BLIZZARD ESETE ÁPRILIS BOLONDJÁVAL

A *WarCraft III: Reign of Chaos* fajait sokáig igen nagy mizéria övezte. A kezdetben sokat emlegetett Tauronokat, ezeket a minotaurusz szerű lényeket már egy jó ideje kivetették a játszható fajok közül, jól lehet, a *World of Warcraft*-ban már ténylegesen szerepelni fognak.
2002. április elsején láttak napvilágot az első screenshotok és illusztrációk az eladdig titkolt, és rejtett aduásznak szánt Pandaren fajról. Ezek a pandamedvék a keleti tradíciók és harcművészetek képviselői, afféle panda szamurájok. Az illusztráción látható egységet például Shodo-Pan-nak hívják...
A szaksajtó napokig zajos volt a Blizzard nem várt bejelentésétől – már íródtak is az új, update-elt előzetesek, az Internetes hírekben mindenütt első helyen szerepelt a dolog.
Aztán néhány nap elteltével a Blizzard közölte, hogy az egész csak tréfa volt, és különben is: mindenki bekaphatja :-P
Ja, amúgy én is bedőltem...;-) *VargaB.*















ÉS A FAJOK...

A *WarCraft III*-ban négy faj irányítása is a kezünk közé kerül. Legelsőként mindjárt mindenki kedvencei, az orkok.
Mint már említettem, a játék kifejezetten történetközpontú, így a számunkra kedves faj kiválasztására lehetőség nincs. A történet előrehaladtával kell megismerkednünk a *WarCraft* népeivel. Ilyetén módon pár rövid ork küldetés után, melyekben egy haluzós, Thrall nevű vezér segítségével seperc lerendezzük az ork horda exodusát, máris kezünkbe kényszerülünk venni az emberiség sorsát, hogy szemtanúi és aktív részesei lehessünk egy Arthas nevezetű nyegle paladintanonc keserű sorsának, akit megkísért az erő sötét oldala. Miután segítségünkkel sikeresen romba dönti apja birodalmát, máris kezünkbe kerül az élőholtak seregének irányítása. A főhős ezúttal is – meglepetés! – Arthas, immáron mint Halállovag, az élőholt hadurak ranglétráján fölfele kapaszkodva. Segedelmünkkel a világra is szabadítja a Titánok seregét... Végül ott vannak még az árny elfek, akik gyakorlatilag átmenetet képeznek az erdei tündék, és a Salvatore opuszokból ismert sötét elfek között... Az ő feladatuk lesz rendbe rakni azt a sok kulimászt, amit Arthas kavart.
Gyakorlatilag minden faj hasonló kaliberű, mondhatnók, hogy az erőviszonyok igen kiegyenlítettek. Persze mindegyiknek megvan a maga specialitása, amely növeli az esélyeit az aktuális ellenséggel szemben: az élőholtak például nekromantáik segítségével előszeretettel élesztik fel az elesett harcosokat, hogy csontváz formájában erősítsék haderejüket, vagy egyszerűen felzabáltatják őket a ghoulokkal, akiknek ettől helyreáll a lelki békéjük – valamint az egészségi állapotuk. Ugyanakkor ott van az emberek papja, aki a sereg háta mögött állva biztos távolságból folyamatosan gyógyítja a harcosokat. Említhetnénk az emberek tornyait, amelyeket vagy lövegtoronnyá fejlesztünk, majd a földi egységeket támadjuk velük sikerrel, vagy őrtoronnyá, és a légi ütegek ellen védekezünk – ugyanakkor az élőholtak a farmnak megfelelő Zigguratot fejleszthetik, de csak egy lépésben: így földi és légi egységek ellen egyaránt biztosít védelmet, csak nem annyira effektívet.
Szóval adottságai révén egyik faj sem képes a másik fölébe kerekedni – a kiegyenlített erőviszonyok ellenére mégis mind más stratégiát követel meg.
Jó néhány egyéb faj is szerepel még a *WarCraft III*-ban, melyeket csak bizonyos küldetésekben, vagy éppen egyáltalán nem irányíthatunk. Ide sorolható mindjárt egy rakat bandita, akik ugyan a már ismert emberi fajhoz tartoznak, de az egyéb fenti követelményeknek megfelelnek :)
A trollokat és az ogrékat már említettem; velük sűrűn találkozhatunk is a játék során. Néha még sárkányokba is belefuthatunk - leverésük igen nagy mennyiségű XP-vel kecsegtet hősünk számára. A gnollok ismerősek lehetnek már a *World of Warcraft* előzetes képeiről: ők azok a hiénaszerű lények. Itt is garázdálkodnak rendesen.
Velük egy kapcába vehető a Murlocok népe: ezek afféle vízimonstrék - halból és gyíkból gyúrt elegy. Vannak még koboldok, gólemek, farkasok, pókok és egy rakás különböző garázda népség, akik az életünket keserítik. Még Vendigóval is találkoztam fent északon, akiket eddig leginkább csak a *Shadowrun* regényekből ismertem...
Nos, a fajok kelléktára így igencsak színes és változatos, főleg, ha az eddigi *WarCraft*-ok tükrében nézzük őket – jó-jó, tudom, semmi összehasonlítás :)







A MÉRLEG NYELVE...

Nem véletlenül döntöttem ám úgy, hogy nem hasonlítgatok össze *WarCraft*ot *WarCraft*tal – a változások és fejlesztések olyan mértékben vannak jelen, hogy nyugodtan kezelhetjük egy teljesen különálló egységként ezt az új epizódot. Illenék hát ki is elemeznünk, mely fícsörök alkalmasak arra, hogy elődjeihez méltóan naggyá tegyék, vagy éppen hogy a felejtés porába gyalázzák a *Reign of Chaos*t.
Mindjárt a pozitívumok között említeném meg a nagy alapossággal és részletességgel kikerekített sztorit, melyet azonban igazi valójában a játék során nem ismerhetünk meg – ehhez szükségünk lesz a manual átnyálazására...
A fajokkal sincs semmi gondom, bár engem némileg zavart, ahogy a sötétség erői lépten nyomon palira veszik a kis Arthast, aki mit sem vesz ebből észre, és ha észre is veszi, egy vállrándítással elintézi a dolgot. Jobb szerettem volna, ha nagyobb beleszólásom van sorsának alakulásába – kicsit frusztrált, hogy a cselekedeteit én irányítom, de a döntéseit nem.
Az orkok szokás szerint nagyon vagányok, az árny elfek pedig kifejezetten üde színfoltnak tekinthetők.
Sokszor zavarba ejtő volt az is, hogy a küldetések úgy követik egymást, mint mondjuk az éjszaka a nappalt, de!
Hogy értsd zavaromat: maptöltés közben a következő felirat látható: „pár perc múlva..." Mondjuk épp be kell törnünk az elfek bázisába. Az első kaput már betörtük, ott állunk a második kapu felfeszítése előtt egy ormnyira, és mindeközben eltelt pár perc! Eddig oké?
Na most: nem elég, hogy az összes eddig kitermelt egységünk elvész, de kezdhetjük elölről az építkezést és a technológiai fa kifejlesztését. Logikailag teljesen hibás a dolog, és emiatt jócskán időhúzás szaga van a dolognak.
A humán kampány során ügyesen megoldották ezt a dolgot – a hagyományos missziók közt sokszor van RPG jellegű küldetés, amely mintegy átvezetésként is funkcionál. Mondjuk elpusztítottuk az ellenség egyik bázisát, hősünkkel és maréknyi emberével átküzdjük magunkat a kies tájon, hogy végül egy új helyen új bázist hozzunk létre (de még ha nem is küzdjük át magunkat, legalább egy kis átvezetés keretében szó esik róla). Az élőholt küldetésekben ez már nincs meg, és ezáltal több órás játék után itt válik először laposságá az élmény...
Mindennek ellenére elmondható, hogy a küldetések elég változatosra sikerültek: nem kizárólag az „építs egy sereget, és rombold le az ellenség bázisát" típusúak találhatóak meg, jócskán vannak olyanok is, ahol egyéb feladatok kerülnek előtérbe: „tarts ki adott ideig!", teszem azt, vagy éppen „gerillaakció keretében találj meg egy elátkozott kardot!".
Az ördög azonban a részletekben lakozik, mint mondják, azokkal pedig minden rendben. Nagyszerű ötletnek tartom például, hogy a parasztok összehívhatók milíciába, hogy szükség esetén megvédjék otthonaikat. Csak meg kell kongatnunk a harangot a városközpontban, és jóllehet polgárőrségünk még egy halott ogrét sem képes odébb mozdítani, az ötlet, mint olyan, rendkívül dicséretes.
A legjobb újítás számomra azonban a hősök bevezetése – mely ötlet szintén nem új, de a *WarCraft III*-ban olyan ügyesen oldották meg, hogy teljesen belepasszol a képbe, és összhangban van mind a műfaji sajátosságokkal, mind a program irányításával, kezelhetőségével.
Összességében elmondható, hogy a jelenlévő pozitívumok mellett (ill. negatívumok ellenére is) kellemes játékot hoztak össze Blizzardék.





TANÁCSOK A HŐSÖK LIKVIDÁLÁSÁRA

Íme néhány spell, melyek kifejezetten alkalmasnak mutatkoztak ellenséges hősök kiiktatására:

Ember

Mountain King – *Storm Bolt*: nagy erejű, távolsági varázslat.
Sorceress – *Slow*: a lelassult hőst jóval könnyebb hazavágni. Vigyázzunk, hogy a spell ne legyen automatára állítva!

Ork

Raider – *Ensnare*: csak több Raider együttes jelenléténél használható, így a spell hatása folyamatosan fenntartható.
Shaman – *Purge*: lassítja és sebzi is a hőst. A spell automatizálása itt se legyen bekapcsolva!

Árny Elf

Keeper of the Grove – *Entangling Roots*: lebénítja és sebzi a hőst.
Demon Hunter – *Mana Burn*: csökkenti a hős mannaszintjét.
Demon Hunter – *Immolation*: kerüljünk a hős közelébe, és küldjük rá ezt a spellt – a hatás nem marad el :).
Priestess of the Moon – *Searing Arrows*: nagy erejű, nagyon nagy hatótávolságú spell.

Élőhalott

Dread Lord – *Sleep*: elaltatja a hőst… igaz, támadáskor azonnal felébred, de ne őt bántsuk, hanem a csatlósait. Ha velük végeztünk, már hiába ébred fel, szétszedjük…
Dread Lord – *Carrion Swarm*: próbáljuk elkülöníteni a hőst a csatlósaitól – ez esetben igen hatásos spell.
Death Knight – *Death Coil*: nagy erejű, viszonylag kis hatótávolságú varázslat.
Lich – *Frost Nova*: lelassítja, és sebzi a hőst.
Necromancer – *Cripple*: időlegesen kiiktatja a hőst.







LÁTVÁNY, MIAZMÁS

A *WarCraft* sorozatnak bizony nagyon jót tett a grafikai frissítés. Az új epizód már teljes háromdében pompázik. A terep, az egységek, az épületek mind-mind vadonatúj köntöst kaptak, de szerencsére hangulatukban megőrizték az eredeti játékok vonulatát. Továbbra is jellemző rájuk az enyhén karikírozott hangulat, az erőteljes színek. A poligonszámra ugyanakkor már nem lehetünk annyira büszkék, a figurák bizony sokszor igencsak elnagyoltak. Ennek ellenére a terep elég jól átlátható, az egységek felismerhetőek, bár ez az állóképeken nem jön le annyira.



Számomra kissé zavaró volt, hogy a kezelőfelület elég sokat kitakar a játéktérből, ami – bár hamar megszokható – némileg ront a játszhatóságon. A 2D stratégiákon nevelkedett Blizzard team minden bizonnyal valamiféle közvélemény kutatást végezhetett azzal kapcsolatban, hogy mennyire igénylik a játékosok a 3D stratégiák kamerakezelését. Valószínűleg a negatív visszajelzésnek köszönhetően a zoomolás, forgatás egy vicc, és teljességgel használhatatlannak bizonyult, így marad a fix-kamerás nézet, ami a *Z: Steel Soldiers*-nél például teljesen működőképes volt, és talonba tette a játék fejlett kameraforgatási, zoomolási ficsőreit – de a *WarCraft III*-ban lenne rá igény. A kampányok indító / záró animációi hozzák a megszokott, ragyogó Blizzard minőséget, ugyanez azonban már nem mondható el a küldetések közti átvezető videókról: saját engine-nel készült, gyengécske mozik ezek, amelyek csak még jobban rávilágítanak a grafikus motor hiányosságaira. A játék közbeni hangeffektek kellőképpen a helyükön vannak, de a zenék már nem adják azt a fajta gerincbizsergető hangulatot, amit például a *Diablo 2*-ben tapasztalhattunk.

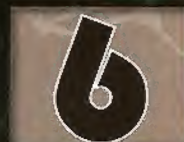
ÉS VÉGÜL...

Szép és jó játék a *WarCraft III*, de be kell valljam, igazából nem sikerült meggyőznie. Úgy gondolom, nem adja meg azt a megfoghatatlan pluszt, amit az előző epizódok – és talán épp ezért nem is fogja elérni azt a státuszt, amit elődeinek sikerült.
Persze ehhez még a rajongótábornak és lesz néhány szava, és ki tudja, ha elég sok embert sikerül maga mellé állítania a programnak, talán felemelkedik a klasszikusok közé. A tömeg megvan hozzá, hiszen a játékos-társadalom 99%-a biztosan fel fogja telepíteni a gépére – ebben biztos vagyok. És ki tudja, talán ha a Battle.net-es multiplayer csatározások meggyőzik az embereket (erről a friss megjelenés miatt sokat mondani még nem lehet, majd az idő megválaszolja ezt a kérdést…), akkor lehet, hogy még sokáig emlékezni fogunk rá – de a single player mód bizony egyáltalán nem garantálja, hogy akár egy év múlva is emlegessük…
Próbálja ki mindenki, veszíteni nem veszíthet vele – hiszen a *WarCraft III: Reign of Chaos* nagyon jó játék. De EZ a *WarCraft* már nem AZ a *WarCraft*.

VargaB.

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	6
Játszhatóság:	6
Szavatosság:	6
Zene-hang:	5



+ *Óriások vállán állt…*
- *…de azok kifutottak alóla*

Geoff Crammond's Grand Prix 4

Az intróban szereplő versenyrészletek magából a játékból származnak, amit itt látunk, nagyjából meg is kapjuk. Az aláfestő zene - a mostanában szokásos, ám nem túl fantáziadús – gépzene, de abból a silányabb szint. Szerintem. De csak itt az intróban ilyen, a játékban ugyanis már nagyon hangulatos és kellemes az aláfestő muzsika. Belépegetve a menübe rögtön feltűnik, hogy nem a *GP2-3* féle „kép a háttérben a szöveg meg rajta" típusú – szerintem kissé elavult – menürendszert találjuk, hanem szép, animált hátterekkel operáló, nagyon stílusos és trendi szövegecskéket. Az install után a program számba veszi a gépünk lehetőségeit, és némi opcionális beállítgatás mellett leteszteli, melyik grafikai szint lesz az ideális. Ezek után már nincs más hátra, mint előre, lépjünk befelé... Rögtön az elején négy választási lehetőségünk van, úgymint main menu, quick race, quick laps, gpaedia. Menjünk sorban, a main menu-be lépve elérhetjük a program minden zegét-zugát. De erről majd később :), hiszen itt van nekünk ez a quick laps, meg miegyéb. Nos kezdjük a quick race-szel: mint a neve is mutatja, gyors verseny, tehát itt ìziben bele lehet vágódni egy F1 rakétába úgy, hogy már a rajtrácson is vagyunk. Mit nekünk edzés, holmi autó-állítgatás? Pah! A verseny a VERSENYRŐL szól, nemde? Tehát be az autóba, aztán nyomás! Itt egyébként az előre beállított feltételekkel indulhatunk, tehát alapbeállítás esetén például a hatodik helyről vághatunk neki a pályának. Persze ezeket a beállításokat később át is variálhatjuk. A quick race opció kiválasztása után pályát kell választanunk, hiszen a gép nem találhatja ki, hogy melyik aszfaltcsíkot ismerjük és melyiket nem. Válasszuk ki tehát a pályát, katt az info gombra - ekkor meglátjuk a pályarajzot, és az általános információkat – ki nyert 2000-ben, a pályacsúcsok, legjobb verseny körök idejét és tulajdonosait, illetve a track data alatt a pályaadatokat nézegethetjük végig, mielőtt versenybe indulnánk. Ez eddig teljesen felesleges adathalmaznak tűnik, de ez utóbbi menüpont némi versenyzéstechnikai segítséget máris tartalmaz: melyik kanyart hányas sebességi fokozatban és mekkora sebességgel lehet bevenni. Igazából ráfoghatnánk, hogy ezek az adatok is csak parasztvakításra jók, hiszen a kanyarsebesség beállításfüggő, de valójában egészen jó támpontot adnak a helyes tempóválasztáshoz. Mindazonáltal júzer legyen a talpán (fenekén) aki megjegyzi, ne adj Isten lerajzolja a pályát ebben a menüpontban, hogy majd később tudja melyik kanyart mennyivel is kéne...
Ezek után tényleg a kocsiba kerülhetünk, némi töltögetés után – amely töltike alatt visszaköszönnek a korábbi *GP* verziók fényképes háttérrel rendelkező képernyői – itt viszont csak a pályabetöltés esetén találkozhatunk velük és akkor is gusztusosak, szépek. Minden pályához egy arra jellemző képet kapunk. A mi kis Hungaroringünkhöz a pálya girbegurba vonalvezetését szimbolizáló szobrot kapjuk háttérnek.



A Formula 1 már a kezdetek kezdetén sem kerülhette el, hogy számítógépes játékot csináljanak belőle, szerencsére. Sőt talán a legelső szimulátornak csúfolt játékok – mármint, ha autókról beszélünk – innen indultak. Volt *Pit Stop* a Commodore-ra, majd jött a *Grand Prix Circuit* az Accolade-tól, amely a *Test Drive II*-vel osztozott a lenyűgöző grafikai és fizikai motoron :), aztán kilencvenegyben berobbant egy Geoff Crammond nevű hapi irányításával készített játék, a *Formula One Grand Prix* amely ekkor már igazi 3D-s játék, volt benne kerékcsere, szanaszéjjel állítgathattuk az autót, és még a sisakunkat is letörölgették a boxba hajtva! Évekig a csúcson volt a progi, gyakorlatilag versenytárs nélkül, majd amikor már nagyon-nagyon eljárt felette az idő, kilencvenhatban kijött az *GP2*, amely ugyanarra a szisztémára épült, könnyen kezelhető, valósághű szimulátor volt, és olyan gyönyörűen nézett ki, hogy gyakorlatilag nem volt gép, ami bírta volna a hardverigényét. És akkor itt annyiban is maradt hosszú időre a dolog, bár próbálkozások voltak, emitt egy Psygnosis amott egy Ubi Soft - de igazából semmi olyan, ami egy szimulátor-rajongó szívét megdobogtatja – kivéve talán a *Grand Prix Legends*-et, de az meg más tészta, még ha finom is. Aztán egyszerre felgyorsultak az események. Belépett az EA Sports az *F1 2000*-el, jött a *GP3*, és most itt a *GP4* és legfőbb riválisa, az *F1 2002*. Nézzük...

EA Sports F1 2002

Az intró hozza az elvárható EA Sports színvonalat - pergő zene, szétégetett negatív képek, a szokásosan jó hangulat adott. Csakhogy egyetlen egy képet sem láthatunk a kocsikról egészben, csak alkatrészek, rajzok, fogaskerekek, és a végén mikor a kész műről lehullana a lepel (szó szerint), nos akkor vége is van a bevezető képsoroknak. Nem baj, ha itt nem nézegethetjük az F1 torpedókat, akkor a játékban biztosan engedik... és lőn! A legelső dolog, hogy csapatot kell magunknak választani – anélkül, hogy a csapat autóját láthatnánk. Ez szerintem egy kisebb kiszúrás az emberrel, hiszen sokan vannak, akik az autók külseje alapján választanak, állítólag az emberiség fele ilyen (főleg a szoknyások :) - szóval kiválasztjuk a csapatot, illetve a logójukat, majd a két pilóta közül választunk. Ezek után már csak a nemzetiségünket kell megadnunk és készen is vagyunk. Az autó, illetve csapat kiválasztása különbözik jó néhány más programtól, így a *GP4*-től is: meg kell barátkoznunk a gondolattal, hogy amennyiben a Minardit választjuk, nehezebben nyerhetünk, mint egy Ferrarival, mert számunkra is belekalkulálták a csapat erősségét. Ez ésszerűen hangzik, és még az az előnye is megvan, hogy ha megnyertük a VB-t, akkor megpróbálhatjuk ugyanezt egy gyengébb csapat színeiben. Az *F1 2002* előnye a konkurenciával szemben a hivatalos FIA licencia a 2002-es cuccokra, pályákra, autókra. Mindezek ellenére nem tökéletes az illúzió, néhány csapatnál a tavalyi autót látni. Az Arrowsnál például a festés stimmel, az autó nem. A McLaren Mercedes első felfüggesztése sem olyan, mint az igazi, ám ezeket a hibákat lenyelve meg kell mondjam, hogy ilyen szépen modellezett programot még nem láttam. További folyománya a csapatválasztásunknak, hogy az egész menürendszer csapatszínekbe öltözik, mintha a program is egyenesen nekünk szurkolna, már csak egy csapat pom-pom lány hiányzik :). Mivel én évtizedes Williams szurkoló vagyok (kivétel a Hill korszak) magától értetődően a kék-fehér istállót választottam, így az egész menürendszer kék-fehér lett. Nacccerű! Ráadásul az orrunk előtt forgatja a versenyautót, amit magunk is megpergethetünk. A felső sorban látható, hogy eddig mit választottunk, alatta pedig a race felirat, mellette egy négyzetecske. Na most ez a négyzet kell nekünk, ha nem versenyt akarunk futni. Fölé mozgatva az egeret szétnyílik a kis ikon, és máris kattintgathatunk a lehetőségek közül. Kezdetnek az iskolát ajánlanám, néhány pályán megtanulhatjuk a versenyautó alapvető kezelését, és még a féktávok megszokásában is segít. Sőt, ha jó időket futunk - melyeket különböző színű csillagokkal honorál a progi – és a pályát sikerül végigcsinálnunk úgy, hogy csak arany csillagokat kapunk, egy bonusz autó a jutalmunk. Nekem az egészségügyi Mercit sikerült leakasztanom, de szerintem nem egy nagy élmény :), legalábbis egy Formula 1-eshez képest. Ajánlatom a suli menüpontra az indianapolisi pálya, ezen egészen könnyen elhódítható az összes „gold star" ellenben mondjuk egy





INDULUNK MÁR?

Az autóba beülve kétféle alap-nézeti módot választhatunk, egy hagyományos benne-ülök-az-autóban típusút és egy arcade-jellegűt, amely az autó legtetején lévő, T alakú idomba épített kamera képét adja vissza. Ezeken kívül még találunk különféle külső nézetet, és egy totált elölről, illetve hátulról, az utóbbit választva még talán vezetni is tudjuk a kocsit, de én inkább a visszajátszásokra ajánlanám – ahogy a többi mellékes nézőpontot is. Bár a régebbi *GP* játékokban a belső nézetet használtam, most jól használható a külső is, hiszen végre ehhez is feltették az információs kijelzőket, bár sajnos nem az összest. Kapunk ugyan fordulatszámmérőt, sebességmérőt, láthatjuk melyik fokozatban vagyunk, de arról nincs info, hogy mennyi a benzinünk, mekkora a hátrányunk, és mikor kéne már váltani – merthogy ez a forszmérő nem az igazi, nem ott kezdődik a piros zóna, ahol letilt, így nagyon kell figyelni rá; kéne valami bepirosodó LED vagy ilyesmi, ami segít eltalálni az ideális felkapcsolási pillanatot, de ilyen nincs. Azaz igazából rálátunk a felső nézetből a kormányon lévő LEDekre, ám egyszerűen fogalmam sincs, hogyan gondolták, hogy azt a júzer nézegetni tudja mondjuk egy monacói lekörözés közben. A végén kénytelen voltam hang alapján váltani - majdnem, mint a setét középkorban :). A „balra" nyíllal kiválaszthatjuk a TV nézetet, ami nem csak nevében az. A srácok láthatólag vették a fáradságot, és amit a képen látunk, az tökugyanaz a kameraállás, mint amit a tévében bámultunk a futam alatt. A fel-le gombokkal átülhetünk az összes többi, még versenyben lévő pilóta autójába, kifigyelhetjük vezetéstechnikájukat (rövidre fogom: nem érdemes kifigyelni), plusz nézegethetjük a „műszerfalat", hátha okosabbak leszünk tőle. Az egyetlen info amit sikeresen felhasználhatunk, az a versenytársak végsebessége – ez nagyjából támpontot ad később a leszorító-erő arányokhoz, de például verseny alatt az ő kijelzőjük nem mutatja, hogy mennyi üzemanyag van a kocsijukban, így arra sem következtethetünk, hogy milyen tankolási taktikát alkalmaznak... nem véletlenül. Ha már kinézegettük magunkat, akár el is indulhat a verseny.

RAJT

A program a 2001-es szezon végi állapotokat mutatja – függetlenül attól, hogy éppen hol tartunk a szezonban. Tehát Jean Alesi már a Jordanben ül, Frentzen pedig a Prostban, továbbá használhatjuk a launch controll-t, azaz a startelektronikát, amely összehangolja a kipörgés-gátlót, az automata kuplungot és a motorvezérlést, így egyetlen gombnyomással rajtolhatunk. Ez nagy könnyebbség azok után, hogy én itt valóban gombokkal játszom, így végre nem kell azzal törődnöm, hogy lemaradok a



Kiadó: **Infogrames**
Fejlesztő: **Simergy Ltd. / MicroProse**
Eredet: **Egyesült Királyság**
Konfig: **PII 400 64MB RAM**
Formátum: **PC, Xbox**
Web: **www.grandprixgames.com**

kipörgő kerekek miatt a startnál. Mindössze arra kell figyelni, hogy a piros lámpák kialvásánál jó ritmusban elinduljunk. Előrebocsátom, hogy végig manuális váltót használtam az automata helyett (egyszerűen így szoktam meg). Szóval rajt, gombnyomás, indulunk, vééégre itt nem maradunk le, de a processzor az adatok szerint küzd a tetemes számolási mennyiséggel (lenyomva az „o" gombot a processzor kihasználtságát nézegethetjük), néha a program anélkül lassul be, hogy szaggatna. A videokártya megbirkózik a képalkotással, de a többi számolásban lemarad a proci. Később orvosolni tudtam ezt valamennyire a hang 2D hardveres gyorsítását bekapcsolva. Ez a jelenség azért különösen bosszantó, mert a „belassulásnál" szaggatás nélkül egyszerűen lassúnak tűnik a tempó a kanyarban a megszokotthoz képest, adunk még egy kis gázt – és kész a baj. További zavaró – és számomra érthetetlen - momentum, hogy amikor kiírja menet közben az extra információkat a képernyőre (leggyorsabb kör, ikszipszilon a boxba hajtott, de még akár azt is, hogy kinek a kocsijában ülünk), újfent lelassul a játékmenet.

VEZETÉS

Az irányítás kötött pályás, mármint ha bekapcsoljuk a kormánysegédletet – billentyűzettel ki



AZ AUTÓBAN

Kiválasztunk egy versenyt. Legyen mondjuk itt is Kanada :). Autóba beül, körülnéz... Minden a helyén van. Különböző csapatokhoz különböző kormány dukál, itt is követték a valóságos kialakításokat, nekünk viszont szerencsére elég egyszer megtanulgatni, melyik gomb mit csinál. Van ugyanis külön gomb – mármint nekünk, a billentyűzeten – a rajtautomatikához, van a kipörgés-gátló felülbírálására (lásd: helyben pörgés az autóval), van a kuplunghoz, satöbbi satöbbi. Nézegessük át a kocsit mindenhonnan: a belső nézeten kívül még kettő darab nézőpontot adtak kifejezetten a vezetéshez, ez a T kamera képe és az autó „orra hegye", amit máshol lökhárító-nézetnek neveznénk, de ugye azt itt nem lehet... Ezek után van számos kameraállás, nagyszerű egy visszajátszásnál, de másra nemigen jó. Külön dicséret illeti egyfelől a készítőket, amiért a külső nézeteknél is van HUD, azaz kijelző a szemünk előtt, méghozzá feltűnő LEDsorral – nem győzöm hangsúlyozni mennyire fontos ez, ha manuálisan váltunk. Három kis EA Sports logóra hajazó karikában láthatjuk a pillanatnyi helyezésünket a versenyben, a váltó fokozatot és a sebességünket, végül a megtett körök számát. Másfelől ugyanez a HUD egy csomó mindent kitakar: Ti is szoktatok sétatempóban körülnézni Monacoban, nem? A fél kaszinót eltakarja az a fránya kijelző... A versenyek és edzések alatt visszajátszásra is van természetesen lehetőség, de az autók mozgása ekkor hátborzongatóan béna: úgy úszkálnak, siklanak ide-oda az aszfalton teljesen természetellenesen, mint egy korai sci-fi filmben az űrhajó kóválygott a vetített háttér előtt. Érthető, hogy az autók mozgását leegyszerűsítik bizonyos görbék mentén az ismétlésekhez, de ezt talán jobban is megcsinálhatták volna. Menjünk tovább: itt is van lehetőség átülni más autókba (plusz-mínusz gombok, mire megtaláltam, phű) de csak kívülről nézegethetjük, véletlenül sem leshetjük meg, hogy a célegyenesben „hetedik üvegen" mennyit megy a konkurencia. Ez csak azért bosszantó, mert a *GP4*-el ellentétben itt nem kapunk ízletes, automatikusan az adott pályára hangolt alap-beállításokat az autóhoz, hanem nekünk kell az alapoktól elkezdeni.

A VERSENY

Nagyon hangulatosan kezdődik az egész ceremónia, láthatunk különböző képeket a pályáról, miközben a hivatalos kijelzéssel kiírja

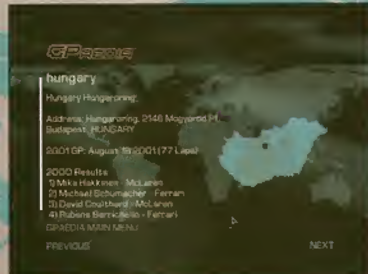


Kiadó: **Electronic Arts**
Fejlesztő: **Image Space Incorporated**
Eredet: **Egyesült Államok**
Konfig: **PII 400 128MB RAM**
Formátum: **Xbox, PS2, PC, GameCube**
Web: **www.easportsf1.com**

a progi, hogy mi hányadiknak is indulunk. Majd következik a rajtrács bemutatása, a kamera a felsorakozott autók között végigmegy, néhány versenyzőre ráközelít. A kocsik előtt formás hölgyek állnak, de nem nagyon tudjuk megszemlélni őket, mert a rajtrács bemutatása kitakarja a kép közepét. Mikor a kamera a sor végére ér, visszafordul, és egyszer csak benne ülünk az autóban. Ekkor még magunk előtt láthatjuk a táblát tartó formás hölgy formás fenekét, ám ő hopp - eltűnik, és már figyelhetünk is a rajtra. Gázt még ne adjunk, mert azzal rögtön kiugrunk a rajtnál, csak akkor, ha a piros lámpák már kialudtak. A váltót ebben a programban automatára tettem két okból, ebből az



sem kapcsolható. Na nem olyan kötöttpályás, mint a villamos, de majdnem. A *GP* sorozat első része óta jellemző ez a fajta szisztéma: az ideális ív körül vezet bennünket a progi, amit a sebességünk befolyásol, ha gyorsabban megyünk kifelé sodródunk, ha lassabban megyünk, szűkebb íven vehetjük a kanyart – de nem sokkal. Nem enged hamarabb rákanyarodni az ívre, és mindig a megfelelő bekormányzást biztosítja a kanyarhoz. Az egyik legjobban kitalált rendszer ez, persze csak pályaversenyekre, egy rallyhoz nem lenne ideális :). Ezzel a módszerrel, a billentyűzetet használva sokkal könnyebb a játék, mintha azt kéne találgatnunk, hogy mennyit ütögessük a kormányzásra konfigurált gombokat, hogy ideális legyen végre a kanyarív, de ennek is megvannak az idegesítő hibái. Tegyük fel, hogy megpördülünk egy egyenes bejáratánál és meg akarunk fordulni - egy élet kevés ahhoz, hogy áttekerjük a kormányt az egyik oldalról a másikra – ha egyáltalán hajlandó rá a program. Az egyetlen megoldás, hogy állóra fékezzük magunkat és egyes fokozatban kipörgetve a kerekeket egy *Mad Max* körrel a többiek után fordulunk, és utánuk eredünk. Szintén bosszantó, hogy ha egy hosszabb kanyar kigyorsító fázisában érünk utol egy versenyzőt, a belső íven nem enged előzni, hiszen az irányítás megszabja, hogy mekkora ívben vehetjük a kanyart; lelassíthatunk, de így sem enged olyan szűk fordulót, amivel a vetélytárs mellé érhetnénk. Ez akkor is így van, ha az illető lelassít, mert olyan is van: hála a tervezőnek, végre észreveszi az AI, ha már lekörözöm! Lelassít, elmegy az útból, csak néha rossz helyen és rossz irányba – csakúgy, mint az életben! :) Még egy szó az AI-ről: nagyon frankón küzdenek az ellenfelek! Ha közel kerülünk hozzájuk, az egyenesben már behúzódnak a későbbi belső ívre, hogy védjék a pozíciójukat – én még ilyet nem láttam szimulátorban, valóságban viszont annál többet! Ha sikerül mellé érnünk, még akkor is próbálnak kifékezni, viszont nem akasztják össze a kocsijukat a miénkkel, vert helyzetben meghátrálnak. Nincsenek többé mamlaszként körözö pilóták: ezek hölgyeim és uraim versenyeznek! Az időjárás – választhatóan – véletlenszerűen változhat, és ilyenkor bizony oda kell figyelni az előrejelzésre, hiszen a megfelelő gumi választása elsődleges fontosságú a sikerhez. Sose' gondoltam, hogy ilyen élvezetes szemerkélő esőben intermediet (köztes: félig száraz, félig vizes) gumival száguldozni a nedves aszfalton. A pályán egyébként hamar kialakulhat a száraz versenyív, ha vizes gumi van a járgányon - érdemes az egyenesekben belegázolni a vizesebb részekbe, hogy visszahűljön a gumi. Száraz pályán ugyanis ezek túlmelegszenek és hipp-hopp tönkremennek...











egyik az, hogy nem lehet csak a Space billentyűvel váltani, feltétlenül két külön gombra igényli a játék a le-, illetve felváltás konfigurálását. A másik okról majd később. A program jól beállítva nem hajlamos a szaggatásra, a jó grafikai beállításról a *GP4*-hez hasonlóan önmaga gondoskodik, amelyet persze a saját kívánalmaknak megfelelően tovább csiszolhatunk. Elrajtolva aztán kiderül, hogy itt is keményen védik a pozíciójukat az ellenfelek, de kissé unfair módon: hasonlóan az idei első versenyhez, amikor Barrichello féktávon vágott be Ralf Schumi elé, hajlamosak akkor zárni a szöget, amikor már szinte tehetetlenek vagyunk, így sokszor ezzel az egy izzasztó trükkel elronthatják a versenyünket... Persze megpróbálhatjuk kivédeni a manővert, de ez jellemzően már inkább a balesetveszély elkerülése, mintsem jóízű versenyzés.

IRÁNYÍTÁS

Na itt rontott nálam a legtöbbet a program. Sokféleképpen konfigurálható irányítása még mindig elmarad a legjobb konkurensétől. A bekapcsolgatható segítségek a következők, szigorúan nem sorrendben mondom: automata váltó, törhetetlen autó, kipörgés-gátló, stabilitás-kontroll, boxutca-segítség, kormányzás-segítség, automata fék, fékezési pont-segítség, ABS, és még sok más. Amit érdemes kiemelni: néhány segítség több fokozatban is bekapcsolható. Ahhoz, hogy a legközelebb kerüljön az általam igényelt irányítási igényekhez (amit én egyszerűen csak „legalább vezethető"-vel jellemzek) be kellett kapcsolni a kipörgés-gátlót, az automata váltót, és legfőképpen a kormányzási segítséget a maximumra raktam. De ami itt a maximum, az egyszerűen nem elég. Még ezzel a beállítással is rendkívül könnyű lekóválygni a pályáról egy-egy gyors, de amúgy kockázatmentes szakaszon. Az igazi F1-ben nem nagyon láthatunk olyan pilótát, aki levándorol a pályáról egy padlógázos szakaszon, hiszen a versenyág nehézségét nem a nyújtott kanyarok kormányzási trükkjei (melyek nincsenek) adják, hanem a helyes tempóválasztás, a fék-, és gázadási pontok, továbbá ezek intenzitása. Itt viszont hiába fékezünk és adunk gázt a megfelelő ütemben és mennyiségben, ha a következő teljesen ártalmatlan szakaszon nem tudjuk az úton tartani a kocsit. Bár jó úton haladtak az EA Sports-nál az ideális irányítás elkészítéséhez, mégsem értek el tehát teljes sikert. Kár, mert a program nem ezt érdemli... Megpróbáltam a kormányérzékenységet a minimumra venni, amely segített valamelyest, de nem sokat. További állítgatás tárgya az irányítás reakcióideje volt, ezt a leggyorsabbra vettem, mert ugyan bődületes nagyokat kormányzott a progi, de nagyon lassan, sőt a bekormányzásnak leépülési ideje is van... Furcsa kellemetlenségeket okozhat, ha bekapcsoljuk a stabilitás-rendszert, melyet hétköznapi nyelven kitörés-gátlónak neveznek. Itt is ez lenne a funkciója, nevezetesen, hogy például fékezés alatt az autó hátuljának kitörését megakadályozza. Ezt a legtöbb esetben megteszi, viszont bekapcsolt állapotban a kanyar kijáratnál a kocsi tolja az orrát és későn reagál a gázadásra. Ha kikapcsoljuk, akkor számíthatunk némi túlkormányzott reakcióra, főleg féktávon, de sokkal élénkebben kanyarodik, fordulékonyabb az autó. Az ABS és a kipörgés-gátló nagyon jól végzi a dolgát, érdemes használni. Említettem az egyik okát annak, hogy nem használtam a manuális váltót - a második ok, hogy rettenetesen kell figyelni, mikor kapcsolunk vissza, ugyanis engedi a program, hogy a kelleténél hamarabb visszakapcsoljunk. Mivel ilyenkor túlforogna a motor,

A vízes pályán viszont a száraz gumi nem jó, de ugye ezt nem kell ecsetelnem, miért :).

GRAFIKA

Minden szép és jó, jókorát ugrottunk előre a *GP3* óta, de belső és felső nézetből valahogy még mindig nem az igazi, kicsit olyan papundeklinek tűnik minden tárgy. Persze az alapok rendben vannak, GPS által lemért pályaadatok, szanaszéjjel fényképezett környezett lett újjáépítve digitálisan, és mindez úgy, hogy él és mozog! A lelátókon lengenek a zászlók, és igen, itt engedtessék meg nekem némi felháborodás: valaki szóljon már, hogy a montreali pályán a célegyenes melletti lelátón egy főszer fekete-fehér kockás zászlót lenget, tessék kivenni a kezéből, mielőtt az illető valami bajt csinál! Apropó, zászlók és emberek: amikor az egyik pályán sikerült nyernem, az első kanyarban dolgozó zászlósember – hívjuk pályamunkásnak – rohant, hogy jelezze örömét és meghatottságát némi zászlólengetéssel - alig bírt megállni a pálya széléig, oly hevesen szaladt; az utolsó egy métert csúszva tette meg a füvön (!) és már kapta is elő a lengetnivalót! Hát nem aranyos? :) Amikor baj van, szintén nagyon szépen teljesítenek a munkások, odamennek az autóhoz, tologatják, míg a gép ki nem emeli. Sajnos ez a kiemelés teljesen látványmentes; vannak ugyan a pálya szélén mindenféle daruk, de nekik úgy látszik nem fűlik a foguk az emelgetéshez: meredten állnak hagyományos tereptárgy gyanánt, míg pórul járt autónk hirtelen levitálni kezd, és egyre magasabbra lebegvén önmagát menti ki a pálya veszélyes zónájából. Még akkor is, ha ezt egy tereptárgyon keresztül kell végrehajtani... ehh. Visszatérve a zászlókhoz, a lelátókon a szurkolók transzparens jelleggel a dróthálóra is kikötöznek egy pár zászlót, legyen az akár brazil, vagy skót, hangulatos lesz tőle a pálya környéke. A pályamunkások (versenybírók) viszont a sárga és zöld zászlón kívül semmit nem lengetnek – egészen a verseny végéig, akkor a feljebb említett eufória nyomán minden kéznél lévő vásznat megforgatnak a botnál fogva. A verseny alatti kékzászló lengetést – amikor el kell engedni a gyorsabbat – kizárólag a kormányon lévő kék LEDek villogásából vehetjük észre, merthogy eme célból külön LED is van! A TV kamerát választva viszont már majdnem igazi a látvány, ha kicsit hunyorgunk, talán valódinak is nézzük a képet :). Hatalmas ötlet az esős versenyek alatt a vízcseppek pötyögése a kamerák képén! Még a sisak plexijén is szaladgálnak a cseppecskék... Ha átülünk egy másik versenyző autójába – mint említettem akár menet közben is megtehetjük, ami persze jókora galibát okozhat, ha nem figyelünk eléggé – körbenézegethetjük az ő autójukat is. Az egyik érdekes nézőpontból az orrkúp tetején, de a menetiránynak háttal lévő kamerának a képét nézhetjük, magyarul: szemben látszik a pilóta bukósisakja, amelyben még az arca is meg van rajzolva egy csinos textúrával. Néhány arc igen jól sikerült, míg mások nagyon gyatrán, semmi hasonlóság nem maradt a valódi pilóta és a textúra között. Egyben viszont megegyezik az összes versenyző: valahogy mindegyiknek nagyon hosszú orra van...



HANG

Szinte ugyanaz, mint az előző részeknél volt, kiegészítve a csapatkommunikációval: a rádión hallhatjuk, mikor kell





az elektronika leszabályoz. Így viszont a hátsó kerék csúszkál az aszfalton, durvább esetben azonnali megpördülést okozva, kevésbé durva esetben egyszerűen csak percek alatt elkopik a hátsó kerék... A bekapcsolt automataváltó viszont néha késik a felváltással. Sehogy sem jó!

HANG

Hozza az elvárható színvonalat, mondhatnám. De néha többet is – néha pedig kevesebbet. A motorhang nagyon frankó; amikor az alagútba érünk, belezeng, visszhangzik az egész kóceráj! Sőt, ha épp egy felüljáró alá érkezünk és fékezni kezdünk, a visszakapcsolást kísérő durrogás a falról visszaverődve mennydörgéssé fokozódik, az első ilyen alkalommal komolyan aggódni kezdtem a verda üzemképességét illetően. A távolabbi nézőpontból követve az autót a motorhang megint csak felerősödik, lelkesen üvölt ránk a kipufogó, ugyanazzal az orgánummal, amit a TV-ből ismerünk. És most a negatívum: a versenyhétvégén kuka unalomban ül az egész lelátó, szinte semmi zaj nincs, néha elhúz egy-egy autó, de ennyi. Hangulat = nulla.

GRAFIKA

E témában induljunk el a párját ritkítóan szép autók mentén. Gyönyörűen kivitelezett modellek, élethű textúrával, és dohányreklámok nélkül, tekintettel a gyerekekre. Kívülről, belülről, szinte minden igényt kielégítően kidolgozottak a kocsik és a már említett különböző kormányok, melyeket viszont a pilóták az ultravékony pálcikakezükkel szorongatnak. Hmm érdekes.... Kívülről nézve az eseményeket az autók „valódibbnak" tűnnek, mint eddig bármely más F1 programban. Különösen jól látszik ez a valósághű látványvilág a visszajátszásoknál, amely egyébként nem teljes képernyős: az R gomb lenyomásával a felső és alsó határ összehúzódik, mintegy szélesvásznú filmet alkotva, aztán kezdődhet show. Egy ilyen alkalommal csak rövid részletet nézhetünk vissza, ám a teljes visszajátszást felveszi a progi egy esetleges későbbi megtekintésre. Ez alapján már érthetőbb az autók feljebb említett idétlen mozgása a replay alatt, de szerintem még így sem elfogadható. A képalkotás egyébként alapvetően kissé sötét, mintha valaki a kontrasztot és a fényerőt eltekerte volna... vagy ez az én hibám? Mindegy - a képek szépek, néhány olyan dologra is figyeltek a készítők, amely már nem is tartozik a közvetlen pályakörnyezetbe, ilyen például a montreali Le Biosphere, melynek óriási gömbje a kanadai pálya hajtűjéhez közeledve jól látható. Vannak természetesen videó kivetítők a nézőknek, ebben viszont, a *GP4*-el ellentétben nem a pillanatnyilag aktuális játéknak valamely képe, vagy akár a saját kocsink látszódik, hanem egy előre elkészített szekvencia, melyben hol Monaco a helyszín, hol valami egészen más. Ez apróságnak tűnik, de szerintem így gagyi. Először akkor vettem észre, amikor sima teszt-napot választva – ekkor más is tesztel néha ugyanazon a pályán – teljesen egyedül köröztem az aszfalton, mikor felnézek a kivetítőre és láss csodát: ott megy Schumacher! Csodálkozva megnyomtam a P-t (pause), és íme egy újabb bug: a kis loopolt szekvencia a képernyőn megy tovább, bár az idő megállt! Ehhhhh... Visszatérve a versenyautókhoz: a füst, az autók féktárcsáinak izzása gyönyörű és teljesen realisztikus, egy esetleg kigyulladó autó lángjai már kevésbé azok;

bejönni a boxba, vagy mikor mehetünk vissza a pályára. A motor hangja lehet, hogy semmit sem változott, viszont még mindig tökéletes. Kiemelendő a kerékcsikorgás: néha olyan, hátborzongatóan élethű mellék-nyikkanásokat, sivításokat produkált a progi, hogy teljesen elámultam. Amikor a boxban ülünk az időmérő edzésen, a lelátón a tömeg lelkesen zajong, az elsuhanó versenytársak 80 km/h-ra leszabályzott motorjai gágogva, prüszkölve zúgnak, összességében végig nagyon hangulatos aláfestést adnak a játékhoz.

BEÁLLÍTÁSOK

Itt elérkeztünk az egyik, hacsak nem „A" legfontosabb részéhez egy F1 proginak – amennyiben az szimulátornak akarja nevezni magát. A *GP* sorozatnak a vezethetőség érdekében a már ismert „árkádos" irányítása van - még ha ez a játszhatóság irányában tett engedmény is - így az autó valósághű viselkedése és a valódi beállítási adatokkal, lehetőségekkel operálás mellett ezek valódi vezethetőségi hatásait nagyon komolyan kell venni. Magyarán úgy lehessen hangolni az autót, mint egy igazi F1-es járgányt, és minden változásra úgy reagáljon, mint az igazi. Hogy mit és hogyan érdemes beállítani, arra van az általam már korábban említett (ám azóta agyonhallgatott) gpaedia menüpont. Ide bepakolták a korábbi *GP* verziók kézikönyvében ismert autóhangolási segédletet. Mindent részletesen elmagyaráz, mit, hova érdemes állítani és miért. Ám a lényeg ezután jön: nem csak a szöveges infót tették bele, hanem élve a lehetőségekkel kellemes kis filmecskéken mutatja be Mark Hemsworth, az Orange Arrows csapat technikai koordinátora, hogy hogyan is néz ki mindez a valóságban. Körbejárva az autót az alapoktól kezdjük, hogy mit merre kell állítani egy adott pályán. Mark mindent szépen bemutat, és amit közben szövegel, azt láthatjuk a baloldali text dobozkában is, ha valaki nem érti az angol dumcsit, ám érti ugyanazt leírva, az így ki van segítve. Ha semmilyen idegen nyelvet nem beszélünk... akkor bajban vagyunk, valószínű épp itt lenne az ideje elsajátítani egyet, persze csak a játék kedvéért :). Az autó bemutatása után emberünk kitér az időmérő edzés, az esős verseny és más különleges helyzetek által támasztott igényekre, segít, hogy ezekhez is értelmesen állítsuk be betontorpedónkat. Később a setup régióban a beállításhoz jó támpontot ad az igazi telemetria rendszerek alapján készült elemzőrendszer, mely voltaképpen ugyanaz, mint eddig volt; ám ebben igazán kevés hiányosságot fedezhetünk fel, és az is csak a teljesen megszállottaknak hiányzik.

BOXMUNKA

Az egyik leglényegesebb változás a játék előző verzióihoz képest, hogy nem 2D figurák a pályamunkások, versenybírók és a









belülről vezetve a kerekek árnyéka néha egy-egy pillanatra eltűnik, továbbá az esetleges guminyomok a pályán mindig csíkosak, akármilyen szögben is csúszkált, forgott az autó. Ejnyebejnye. Viszont szép nyomokat hagyhatunk a fűvön is, ha odatévedünk... A pálya felépítése szép, a kerékvetők is igényesen vannak kidolgozva, elsőre látszik, melyik lesz az a magasabb fajta, amelyre akár az autónk hasa is felakadhat. Monaco utcáit járva viszont hiányoltam a felfestéseket az aszfaltról, a Casino után mindig a zebrához viszonyítom a féktávot; ha itt is ahhoz viszonyítanám, még ma is a gázt nyomnám, ugyanis annak a zebrának nyoma sincs. Meg amúgy is: a kis városállamocska nekem kissé csalódáskeltő, ennél sokkal jobban be van építve a valóságban – és a konkurens szimulátorban is.





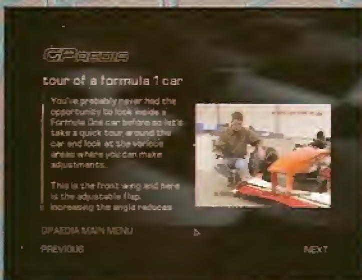
HANGOLJUK AZ AUTÓT

Itt szép nagy piros pontot érdemel az EA Sports, mert ezen a téren nemcsak elérték a *GP* sorozat színvonalát, de talán fölé is nőttek picivel. Minden egyes csapat autója rendelkezik néhány saját paraméterrel, ilyen a motor fordulatszám-tűrése. Itt a progi szerint a BMW a világelső, 18.100 fordulat / perc az, amit hosszabb távon is kibír, ezért erre az értékre van beállítva a határoló, de egy edzés alkalmával ezt akár 500 fordulattal feljebb is tehetjük. A Ferrari és a McLaren Merci erőforrásai alapesetben 17.800-ra vannak beállítva. Csak azért mondom, hogy láthassuk a különbséget. A szerelgetési menüpontot megnyitva az alapbeállítások között először a boxstratégiát és más versenybeállítást ronthatjuk el. Még beljebb vándorolva kapunk egy olyan képernyőt, ahol négy potméteren állítgathatjuk a leszorító-erőt, a váltóáttételt, az autó sajátkormányzási tulajdonságait, meg azt, hogy puhább, illetve feszesebb legyen a futómű. Ennyi? Ilyen gagyi? Dehogy! Ha még ennél is beljebb mászunk, megnyílik előttünk a Kánaán, mindent állítgathatunk, még olyan dolgokat is, amelyről a *GP4*-ben nem is hallottunk! Ilyen az autó súlyelosztása (ezzel tologathatjuk a ballasztot, de persze ezt már nem mutatja a progi), a hűtő mérete, a futóműnél a keréknyomás, illetve a kerékdőlés beállítása. És a hab a tortán a Telemetria rendszer! Jó, ilyen van a *GP*-ben is, nem újdonság, ugye? Pedig az! Egy teljes külön program a telemetria rész, szépen beimportálja magának a köradatokat, majd rögtön kiválasztja a legjobb kört (amelyet egy ellenőrzés után – szabályos volt-e a kör, avagy sem – még a hivatalos website-ra is felküld; csak ha akarjuk persze) és már meg is jeleníti. Itt újdonság volt számomra a hossz- és keresztirányú erők összetett pöttyös grafikonja, melyből láthatjuk, hogy elég mélyen fékezünk-e bele a kanyarba. Az adatok mentése is egyszerű, az egyetlen hátrányként azt tudom említeni, hogy az állítgatáshoz vissza kell kapcsolgatni az *F1 2002*-be, kicsit körülményessé téve a hangolás folyamatát.

ÉLET A DEPÓBAN

A boxutcában az edzés alatt természetesen emberekkel is találkozhatunk - na jó, igazából csak egyetlen eggyel, aki kienged minket az edzés elején, és a hosszúnyelű kis

boxszemélyzet, hanem valódi 3D modellek, szépen feltextúrázva. Ehhez is az Arrows csapat nyújtott segítséget, mozgásukat motion capture technológiával ledigitalizálták és a kész alakokat a különböző csapatok ruhájába bújtatták; érdekes például, hogy a Williams csapaton belül mindenkinek ugyanolyan – pont ugyanolyan – gyűrött az inge, tehát lehet, hogy nemcsak ugyanazzal a lánykával vasaltatják, de ugyanazzal a lánykával gyűrik össze :). Remek szórakozás például a boxmunkákat figyelni, legyen az verseny vagy edzés. Ha bármilyen edzést választunk, az autónk alap állapotban két kitámasztó bakon nyugszik. Amint kiválasztjuk a kormányon látható opciók közül, hogy el szeretnénk hagyni a boxot, jön két srác a gyorsemelővel, felemelik az autót, egy harmadik kihúzza a két bakot a kocsi alól, míg egy negyedik kisétál, megnézi, hogy milyen a forgalom, és ha mehetünk, egy „clear"-t, azaz „tisztát" mond a rádióba, közben pedig int. Ez nagyon jó móka egyszer-kétszer, viszont ha betartjuk, amit Mark Hemsworth kért a gpaedia menüpontban – azaz mindig csak egyetlenegy dolgot változtatunk az autón, és aztán megyünk pár kört, hogy leellenőrizzük javult vagy romlott-e ettől a kocsi - nos akkor azt vesszük észre, hogy mindig csak emelgetik és emelgetik a kocsinkat. Lehet, hogy ez az animáció átugorható, nekem nem sikerült rájönnöm, hogy hogyan... Az időmérő edzések alatt kapunk egy monitort a kocsinkra – akárcsak a valóságban – amin nézegethetjük a többiek idejét, sőt átkapcsolhatunk az élőképre, azaz megnézhetjük, ki hogyan futja a köreit – így azt is megtudhatjuk, milyen részidőket megy a pálya elején, vagy közepén. Sajnos a lehetőség, hogy megnézegessük mások köridejét csak az időmérő tréningen adott, a szabadedzések alatt nem tudunk tájékozódni a kocsiból, milyen szinten szaladgálnak a versenytársak, ami enyhén szólva nem reális. Az utolsó gyöngyszeme a boxlátogatásnak maga a kerékcsere verseny közben: előtte szólnak rádión, hogy most kéne; bemegy az ember a boxba és egy nagyon szépen kivitelezett kerékcserét, illetve tankolást láthat.





A realitásáról csak annyit, hogy volt eset, amikor elromlott a töltő berendezés és bementek egy másikért...

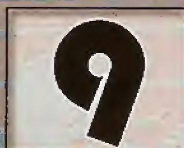
ÖSSZEGEZVE:

Ismét egy jót játszhatunk a *GP* sorozat legfrissebb tagjával, a játékélmény nagyszerű, az irányítás ugyanaz, mint volt – ugyanazokkal az apró hibákkal. A grafika remek, de még mindig nem átütő, ellenben most bírja a gép is, amit a progi megkíván. Az AI lenyűgöző. Lassan itt lenne az ideje belerakni valami karrier módot, hogy a fejlődésünk kicsit élvezetesebb legyen :). A szavatosságra garancia, hogy a neten rengetegen gyártják az aktuális fájlokat a progihoz: máris fent van egy csomó 2002-es kiegészítő, így például a Ferrari F2002-es modellje is!

Patrik

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	8
Játszhatóság:	9
Szavatosság:	9
Zene-hang:	9



- ***Újra szól a régi nóta... és most szól csak igazán***
- ***Billentyűzettel nehézkes az irányítás***





táblával, azaz a nyalókával jelzi, hogy hová kell beállnunk, mikor visszatértünk. A többi csapattaggal kizárólag egy-egy verseny alatti tankolás / kerékcsere alatt pacsizhatnánk le, máskor nem is látjuk őket. A kerékcsere egyébként csalódást keltő, egyszerűen rondán néznek ki a szerelők, mintha papírból vágták volna ki őket. Akkor már inkább a lányok a futam elején, na ők valóban formásak :). A depó versenypályánál lévő irányítóállásainál – tudjátok, itt szokott ülni Jean Todt vagy Ron Dennis – a csapatra jellemző felszerelés, monitorhegy, napellenző látható, azaz mindenkinél más és más, de ezt itt a konkurenciánál gyengébben oldották meg. Viszont közös, hogy sem itt, sem ott nem látható az irányítóállásnál egyetlen emberke sem. Todtnak és Dennisnek se híre, se hamva... A versenyre érvényes tankolási stratégiát az autó beállításai között keressük, itt megadhatjuk, hányszor szakítsuk meg versenyünket egy-egy frissítő kedvéért, és akkor mennyi naftát töltsenek a kocsiba. Van egy kijelző, melyet menet közben az Enter-rel előcsalogathatunk, és amely szintén mutatja a benzin mennyiségét; sőt, itt állítgathatjuk is, ám nálam nem befolyásolta, hogy kifogyjon az üzemanyag, meg is kellett állnom. A boksz elején és végén egy-egy zöld, illetve piros lámpa mutatja, hogy mehetünk-e befelé vagy kifelé. Van továbbá egy kék lámpa is, ez villog, ha a tiltott sebességet megközelítjük (80 km/h) majd folyamatos világításba kezd, amikor túl is léptük. Erre figyeljünk: ha kikapcsoltuk a boxutcai-segítséget, akkor magunknak kell bekapcsolgatni a sebességszabályzót (L gomb), máskülönben bünti lesz a jutalmunk. Ugyanolyan elbírálásban van részünk, ha egy bonusz autóval tesztelgetünk, akár igazi versenyautóban is ülhetnénk: a csapat rádión kommunikál velünk, sőt még a kocsi állítgathatósága is megegyezik a formula 1-es torpedókéval! A versenyhétvégék alatti munkát és fejlődést segíti a folyamatos tájékoztatás az ellenfelek köridejéről. A hivatalos pole-hoz a csapat rádión is gratulál, sőt a gyors kör alatt, ha éppen megjavítjuk a legjobb részidőket, arról is kapunk infót, szintén a rádión keresztül.

VÉGEREDMÉNYBEN...

Egy váratlanul nehéz és komoly program lett az *F1 2002*. Kitűnő grafikája és élethű fizikai modellje sem feledteti viszont az irányítás bosszantó hibáit. Az új telemetria program nagyon ott van a szeren, ezzel az EA Sports-nak sikerült utolérnie a konkurenciát. Az akár 100% fölé tekerhető AI erőssége és agresszivitása sokáig tartó szórakozást kínál – néha akár ősz hajszálakat is -, azonban a legnagyobb kihívás az a lehetőség, hogy egy hivatalos világ-ranglistára küldhetjük az elért időeredményünket.

Patrik

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	9
Játszhatóság:	6
Szavatosság:	8
Zene-hang:	9



- ***Igazi szimulátor, szép grafikával***
- ***... és rossz irányítással***



GORE
ULTIMATE SOLDIER



A 21. század közepére a Földön a teljes túlnépesedés, az emberek csillapíthatatlan vásárlási láza, ill. az ebből adódó visszafordíthatatlan, és egyre erősödő áruhiány lett a jellemző - ráadásul planétánk ásványi üzemanyag készlete (kőolaj, földgáz) 2031-re megtizedelődött. A 2042-es év „Agro-mozaik" vírus támadása okozta a következő év lázongásait, mert a bolygó teljes mezőgazdasági kultúrája a kipusztulás felé haladt. 5 billió ember, a Föld lakosságának csaknem a fele halt már éhen. A legtöbb városra pusztulás várt, az állandó sötétség éjszakánként, az energiahiány és a virágzó utcai vandalizmus fenyegetése miatt. Az utcai bandák mind nagyobb és nagyobb hatalmat tudhattak magukénak, és nagyon úgy nézett ki, hogy az egész káoszt egyetlen személy tartja kézben. A sorozatos kormányválságok arra késztették az országokat, hogy összefogjanak, és elkezdjék kutatni: mi lehet az az új energia, ami kiránthatja a bolygót ebből a nehéz és kilátástalan helyzetből. Végül 2079-ben megtalálták a nyersanyagot, az új energiaforrást, aminek az ORE nevet adták. Az ORE, bár önmagában nem volt energiahordozó, képes volt csaknem minden kémiai reakciót katalizálni, és megnövelni az elektromos energiát. Miután az ORE bekerült a köztudatba, az egymással harcoló csoportok a saját céljaikra akarták felhasználni, minél nagyobb haszon reményében. A harc folyt tovább, egyre kíméletlenebbül - a rejtélyes diktátor hatalma pedig egyre erősödött. Az egyesült kormányzat EZT nem nézhette tovább tétlenül...

ÓVAKODJ BRUTUSTÓL!

Személy szerint nekem fogalmam sincs, és nem is vállalkoznék annak felsorolására, hogy hány olyan játék jelent meg eddig a boltok polcain, amelyik valamilyen módon a *Quake III* motorját használja; és melyek voltak azok, amelyek valamiféle klónjának nevezhetők. Egy viszont biztos. Jelen vizsgálódásom tárgyát képező FPS, mely a *Gore* nevet kapta a szent keresztségben elég alaposan a hasonlít ama nevezetes és igen nagy népszerűségnek örvendő game-re; legalábbis ami a külsőségeit illeti.

A játék gépigényét tessék komolyan venni, ugyanis ha a videókártyátok nem támogatja az OpenGL módot, akkor jobb ha fel sem telepítitek, ugyanis induláskor a program megvizsgálja a konfigot, és ha az nem megfelelő, el sem indul. Cserébe viszont rendkívül látványos és iszonyúan gyors grafikát kaptok. Nos, ha a konfigotok megfelelő, akkor indulás után célszerű kicsit körülnézni az opciók környékén, ugyanis az alapbeállítások elég bénára sikerültek. Először is 640x480 az alap felbontás, de ez beállítható 320x200-tól egészen 1920x1200-ig. Változtatható a grafika részletessége, ha mégis kicsit gyengébb lenne az a konfig; de azért annyira nem lehet lebutítani, mint azt az igazi „quakerek" teszik, hogy minél pergősebb legyen a látvány. Érdemes szétnézni kicsit a mozgások és a fegyverválasztás billentyű kiosztásánál, mivel ez is tökéletesen átszabható arra, amihez az ujjaitok szoktak a *Quake* vagy a *Counter-Strike* partik alatt. Az egér beállításánál találjátok a célkereszteket, amikből válogatni lehet. Egészen finoman lehet hangolni az egér érzékenységét, de még a középső gombét is, külön-külön. A játékos beállításánál írhatjátok be a neveteket és választhattok a lehetséges - oldalanként öt - kinézetek közül. Ha minden beállítás kész, akkor új játékot választva először egy oktató pályával kezd a program - nem lehet kikerülni - amin rögtön be is lehet gyakorolni a küldetések alatt előforduló összes spéci mozgásmódot, és az akrobatikus ügyességet kívánó mutatványokat. Na nem kell megijedni, nem lesz belőlük sok; mindössze felugrani, leguggolni, létrán le- / felmászni kell majd, és drótkötélen átsétálni a magasban, na és persze mind e közben lőni, mint a veszedelem - még olyankor is, amikor időnként megjelenik segítségül néhány kommandós, akikre persze tilos rálőni, merthogy őket is le tudjátok puffantani. Egyébként szerintem ez nem is gyakorló pálya, mivel ugyanúgy sérülsz, mint az igazi küldetésekben. A *SoF 2*-ben igen. AZ gyakorló pálya volt. A gyakorló célok szerintem nem szoktak visszalőni. Az oktató pálya után aztán kezdődhet a küldetéssorozat, ami összesen 17 pályából áll, amiben lesz nagyvárosi toronyházak teteje (mindjárt az első két pálya), eldugott külvárosi gyár és raktár, vadnyugati díszletváros és amolyan maffiafőnöki rezidencia kertekkel, medencével, meg sok-sok szobával; régi templom katakombával, elvarázsolt kastély, és a pokol tornáca. Igen jól olvastátok,







a fő ellenséget ott fogjátok megtalálni - de erről kicsit később. A pályák berendezése nem valami egetrengető, igaz a látvány csodálatos, de azért elég sivár minden. Legfeljebb néhány bútordarab, és mindenfelé papírdobozok, meg ládák vannak szétszórtan elhelyezve, amik jó esetben lőszert, vagy elsősegély ládákat, vagy páncélzatot rejtenek. A banda tagjairól sem mondható el, hogy túlzottan változatosan néznének ki, hiszen mindkét oldalon mindössze 5-5 féle szereplő fordul elő, legfeljebb magukra húznak valamilyen páncélt. A MOB oldalon lesz egy sikítozó csaj, akinél hol pisztoly, hol pedig shotgun lesz; egy fehér hajú eszement, aki hol késeket próbál beléd dobni (hát elég bénán), hol nuncsakuval rohan neked, hol pedig távcsöves puskával próbál melegebb éghajlatra küldeni. Aztán ott lesz a hosszú hajú barátunk, aki dupla géppisztollyal, néha lángszóróval, ill. aljas módon gránátok dobálásával keseríti majd meg az életeteket. A legjobban tetszett viszont az a drabális disznó, aki egyik kezében egy sörös dobozzal próbál időnként hülyére pofozni, vagy egy hatcsövű szörnyeteggel puffogtat feléd, néha pedig felhúz magára valami páncélt, és abban erősködik. Na vele nem érdemes kikezdeni ütés távolságban. Amúgy nem mondhatnám, hogy túl nagy kihívás őket lenyomni, csak időben észre kell venni merre lesnek rád, és néhány fejlövés tutira megfékezi a lendületüket. A mesterséges intelligencia (AI) egy külön fogalom ebben a játékban, ugyanis mindössze abból áll, hogy ha észrevesznek, akkor eszelősen rohannak, vagy lőnek feléd; de semmi összejátszás, vagy fedezékbe vonulás, esetleg egymás fedezése. Ezt talán finomítja egy kicsit az, hogy elszaladni viszont nem lehet előlük, ugyanis követnek mindenhová. Erről a játékról tényleg elmondható az, hogy a lényeg: csak menni előre és lőni mindenre, ami mozog - ami nem, arra is. A játék nagyjából felétől viszont kéretik ama alsóneműt felkötni, ugyanis a nehézségi fok egyik pályáról a másikra a duplájára ugrik. Aki eddig könnyedén vette az akadályokat, maga is meg fog lepődni, hányszor fog nekifutni egy pályának. Szerencse ebben, hogy a mentések viszont nincsenek korlátozva, így aztán akár 10 méterenként lehet kapkodni a gyorsmentés gomb után. Megjelennek ugyanis egy másik dimenzió harcosai, csontváz hadsereg és amolyan techno-mutánsok, de inkább robotok képében. A dolog pikantériáját az adja, hogy ezek a kedvesek mintegy elővarázsolódnak a pályák legváratlanabb pontjain, - mármint a csontváz harcosok - és ráadásul csapatostul rontanak rád láncfűrésszel, néhányan pedig páncélban és shotgun-nal a kezükben. Na ilyenkor jobb a futás - de hátrálva, és közben aprítani őket, mert állatira erőszakosak és ha körbe tudnak fogni, akkor nem lehet a gyűrűjükből kitörni. A humán harcosok egyébként előszeretettel bújnak meg mögötted, és amíg te a csontvázakat irtod, addig azok távolról téged lövöldöznek – tessék csak szaporán nyomkodni azt a jobb egérgombot.

HÁROMBÓL JÓ, HA EGY

A pályákon eltévedni nem igazán lehet, hiszen mindig csak egy kijárat van - legfeljebb megtalálni nem egyszerű. Ajtókat ne is akarjatok kinyitni, mert azok itt nem nyílnak, és az ablakokat sem lehet kilőni. Ami nyitva van, azon lehet bemenni. Tárgyakat sem lehet felszedni, de eldobni sem, ami a kezetekben van. Ami felvehető, azt magától felszedi a karakteretek, ami meg nem, az ott is fog maradni. Lesz olyan pálya is, ami kétirányú, vagyis a túlsó végén van a küldetés célja, és ha azt teljesítetted, akkor vissza kell menni a kiindulási pontra és természetesen a visszafelé vezető úton a pálya megint tele lesz kedves barátainkkal.
Azt írtam az elején, hogy ez egy tipikus FPS akció játék. Nos ez részben igaz is, hiszen a hangsúly az akción, a lövöldözésen van, és nincs semmiféle fejtörő, nem kell lopakodni, nem kell titkos átjárókat, meg zugokat felkutatni. Alaphelyzetben a karakterünk kezében a választott fegyverével rohangál, de szó szerint rohan, - mindenki más is egyfolytában rohan a pályán, kivéve mikor rád vár lesben állva - ugyanis ha precíz mozgásra van szükség, akkor ahhoz külön billentyűt kell megnyomni [SHIFT], hogy sétálni kezdjen. Lehasalni, vagy kúszni nem tud, legfeljebb leguggolni; és a sarok mögül sem tud kinézni, mint azt már megszokhattátok a legutóbbi hasonló játékokban. Van benne viszont egy plusz dolog, mégpedig az, hogy a [P] megnyomására az FPS nézetből átvált amolyan *Tomb Raider*es hátulról + felülről nézetbe. Nem is lenne ez olyan rossz, csak éppen nem jó semmire. Valamit nagyon elbaltáztak itt a programozók, ugyanis az még rendben lenne, hogy hátulról bámuljuk magunkat - csak éppen azt, amit látni kellene teljesen kitakarjuk mi, saját magunk. Na ezt jól megfogalmaztam, ugye? Hát valahogy úgy képzeljétek el, hogy van ugyan célkereszt most is, csak éppen nem a karakter előtt, hanem a háta közepén. Na most kérdezem én, hogy lehet így célozni? Érzésem szerint az volt a fejlesztők szándéka ezzel, hogy akkor van szükség erre a nézetre, amikor valamilyen akrobatikus mutatványt (például séta a drótkötélen) végzünk, jobban láthassuk, mit is csinálunk. Ettől a kicsi hibától eltekintve jól irányítható a karakter, a fegyver célkeresztje pontos és nagyon messziről le lehet kaszálni azt, aki éppen puffogtat ránk. Hozzáteszem, a sniper puskát használót kivéve meglehetősen bénán lőnek a fiúk, még közvetlen közelről is; nagyjából



Kiadó: **DreamCatcher Interactive**
Fejlesztő: **4D Rulers Software**
Eredet: **Egyesült Államok**
Konfig: **PII 350 64MB RAM**
Formátum: **PC**
Web: **www.4drulers.com/gore/index.html**











három lövésből jó, ha egy talál. Ha viszont befognak egy sniper szálkeresztjébe, akkor két lövés, és vége. Igaz mindez a normál karakterek ellen. A később megjelenő techno-mutánsok azért kicsikét bírósabbak és igen imponáló fegyverrel rontanak rád, így ebből adódóan nem ajánlatos közelről megismerkedni velük. Eleinte csak néhány fordul majd elő, de az utolsó három pályán már ők is többen lesznek egy csapatban és meglehetősen szaporán ontják magukból az áldást. A legnagyobb poén viszont az utolsó pálya lesz. A pokol tornácán kell magát az ördögöt jobblétre szenderíteni. Ezt azt hiszem, egy kicsit nevezhetem *„Impossible Mission”*-nek is. A lőszer elég gyorsan kifogy, utánpótlás alig van, és az a hatalmas szörny, hát mit se mondjak, meglehetősen állja a sarat.

S KEZEDBEN ALIG LŐN VALAMI ERŐ

Quake utánzat ide, *Quake* utánzat oda - a karakterek szökdécselnek-ugrálnak, vannak itt is dobbantók, meg teleport kapuk, na és persze a szokásos „power up”-ok. Hogy mik ezek, arról a multiplayer részben mesélek. Az, amit a hátadon cipelsz, vagyis a fegyverek, már egy kicsit érdekesebbek. Összesen tizenkét féle fegyvered lehet, a puszta öklöddel együtt – plusz a C-4 valamint a gránát, ami a karakter erősségétől függően más és más. Már a puszta ökölharc is tetszett, - rúgni sajnos nem lehet - főleg amikor párszor szájon vágtam a pasit és úgy görnyedt össze, mint akit éppen a legkényesebb részén illetett valaki a lábával. Minden fegyverről elmondható, hogy iszonyúan pontos, még nagy távolságra is és a hatásában - kivétel a sörétes fegyver - semmi különbség nincs a távolság változásakor. Az alapfegyver egy pisztoly, aminek van hangtompítós változata is - fogalmam nincs minek - és a sebzése 16 egy lövéssel, de nincs semmilyen másodlagos funkciója. A következő a shotgun, ami már érdekes fegyver, ugyanis a másodlagos funkciója egy védő ernyő - de tényleg olyan ám, mint egy esernyő - és kilenc lövedéket lő ki egyszerre, így a sebzése 9x6 pont. Ezt követi erősségben a géppisztoly, ami 15-öt sebez és a másodlagos funkciójaként gázgránátot lő ki. Hát arra vigyázzatok, hogy egyrészt ti magatok is elaléltok tőle, hacsak nincs rajtatok gázmaszk, másrészt az elkábított ellenség rövid időn belül magához tér és mintha mi sem történt volna kekeckedik tovább. Ezt követi a rakétavető, ami ahová betalál, ott kő kövön nem marad; az ellenségből mindenesetre kizárólag húscafatok. Ennek a másodlagos funkciója olyan gránátvető, aminek lövedéke kis késleltetéssel robban. A következő két fegyver a kétféle erősségű sniper puska. A kisebbik 80-at, míg a nagyobbik 100-at sebez, úgyhogy mint már említettem, nem ajánlatos a hatókörébe kerülni. A következő kategória már kissé durvább - csak közelharcra jó, és akkor sem igazán hatásos, viszont amit meggyújtottál vele, attól te is sérülsz - ez pedig a lángszóró. Másodlagos funkcióként ez gyújtógránátot tud kilőni. Hát nem mondom, félelmetes. Végül, de nem utolsósorban a dupla uzi, ami elég hatásosan ontja magából a cseresznyemagot, de mégis csak 14-et sebez; másodlagos funkcióként csak annyi, hogy mindkét fegyverből lő egyszerre. Ezek az alapfegyverek, de ezen kívül el lehet szedni az ellenfelektől azt, amit elszórnak, mikor bevégezték; így kézbe kerülhet egy hatcsövű shotgun és egy forgó csövű kaszálógép. Mindkettő meglehetősen hatásos, de messzire csak az utóbbi (ám az nagyon). Minden fegyverről elmondható, hogy szét lehet lőni - vagyis ha eltaláljátok, felrobban. Nem ajánlom senkinek, hogy a lelőtt ellenfelébe beleeresszen még egy sorozatot, mert a fegyver ami nála volt felrobban és jó nagyot sebez. Ez a rész inkább multiplayerben érdekes, ahol a pályán elhelyezett fegyvereket szét lehet lőni, hogy a többiek ne tudják (legalábbis egy darabig) felszedni. Lesz néhány kiegészítő felszerelésetek is, amit a pályán lehet összeszedni, például a sisak kétféle erősségben, a testpáncél és a lábvédő. Ezek, bármennyire is szeretnétek viszont már nem lőhetők szét. Szétlőhető viszont az összes lőszer és a „power up”-ok. Mint már említettem, lőszerutánpótlás van bőven minden pályán, de a „power up”-ok csak a multiplayer módban fognak felbukkanni. Hát ennyit a fegyverekről; és ide csak annyit jegyeznék meg, hogy sajnos az egér görgőjével nem lehet őket váltogatni, csak a nekik rendelt billentyűvel, ráadásul a sziluettjük sem ugrik elő, úgyhogy sajna meg kell jegyezni, hogy melyik gombbal melyik fegyvert lehet elérni és memorizálni, melyikhez mennyi lőszer van még, mert szerintem elég ciki egy forró helyzetben olyan fegyverre váltani, amiből már kifogyott a skuló.

MIKOR A CSAPAT KIÁLTOZÁSÁTÓL HANGOS A TEREM

Azt hiszem nyugodtan kijelenthetem: manapság, ha megjelenik egy játék labdába sem rúghat, ha nincs benne többjátékos mód (Kijelentheted – attól ez még nem feltétlenül igaz ;) – Reiker). Mivel ez a játék amolyan *QUAKE III* koppintás, természetesen a multiplayer rész sem maradhatott ki belőle. Nem is akármilyen többjátékos módja van, sőt a fejlesztők külön szervert üzemeltetnek a *Gore* harcosoknak. Itt jegyzem meg, hogy másolt CD-vel ne is próbálkozzatok, kivéve persze, ha a saját példányotok másolatáról van szó; a szerver beenged ugyan, de játszani már nem, ugyanis ellenőrzi a CD kulcsot. Szóval a többjátékos módot választva lehet nyomulni helyi hálózatban és az Interneten. Természetesen mindenki tud saját szervert indítani, illetve kapcsolódni egy már futó játékhoz. Ha ti akartok szervert indítani, megtehetitek ugyanúgy a helyi hálón, mint az Interneten; bár nem tudom, hogy megtalálják-e a többiek az így elindított játékot. Tehát szervert indítva rengeteg dolog van, amit be lehet állítani. Meg lehet adni a szerver nevét, beállítani a maximális játékosok számát (2-16), be lehet írni az ország (jelen esetben: HU) kétbetűs kódját, valamint azt, hogy nyilvános e a szerver, vagy egy zárt baráti kör játszik rajta, és a többiek ne zavarjanak. Egyébként jelszóval is lehet védeni a játékot a hívatlan vendégektől. Hogy a finomságokat is

















említsem, még a kapcsolat sebességét is be lehet állítani; LAN, DSL, ISDN, 56K 33.6K és a lassabb, mint a 33.6K. Négyféle játékmód közül lehet választani, a klasszikus mindenki-mindenki ellen, a „Deathmach", a csapat-csapat ellen a „Team Deatmach", a zászlóval való rohangálás, vagyis a „Capture the Flag", ill. a taktikai mód, a „Tactical", amelyben az ellenséges csapat tagjait kell kilőni - akit kilőttek, nem léphet vissza a következő körig. Beállítható egy összecsapás maximális ideje; a várakozási idő, amíg a szerver vár a belépni szándékozó játékosokra, valamint ki / be kapcsolható, hogy a program jelezze-e hogy valaki belépett avagy elhagyta a küzdőteret. Érdekes opciónak találtam, hogy még az is limitálható, hogy egy játékos meddig lehet bent egyfolytában az adott pályán. Így aztán nem fordulhat elő, hogy egy valaki uralja a pályát, fullra felszerelve és a többiek ahogy belépnek, már le is szedi őket. Jó ötlet.
A multiplayer résznek a fejlesztők nem kreáltak külön pályákat, így a játékban szereplő 17 helyszín közül lehet választani; a különbség csupán annyi, hogy legtöbb pálya tömve van a fegyverekkel és a hozzájuk való lőszerekkel, meg a különféle kiegészítőkkel, amolyan *Quake*-ben megszokott módon. Ilyen kiegészítők például az életerőt növelő piros színű „nanoheal"-ek (+15 és +100), a kék színű „nanostam"-ek, amik az ügyességet növelik (+15 és +100), a lila, gömb alakú „nanoboost", ami 5 ponttal növeli az életerőt és 10 ponttal az ügyességet, valamint a háromszög alakú, színjátszó „mad powerup", ami 25 másodpercre négyszeres sebzést ad a fegyvereknek. Ha minden beállítás kész, akkor már csupán az marad hátra, hogy ki melyik oldalt képviseli (UMC vagy MOB) és kiválassza magának a neki tetsző kinézetet (skin) a lehetséges 5-5 közül.

KIÁLTÁSUK PEDIG A TORKUKRA FAGY

A kiadót dicséri az a tény, hogy egy rendkívül részletes HTML alapú kézikönyvet is mellékeltek a játékhoz, amiben tényleg minden részletesen le van írva, amit csak a játék lelkivilágáról tudni lehet. Még a cheat kódokat is felsorolják, na és persze az összes konzolról kiadható beállító parancsot; de ezeket, ha nem haragszotok nem sorolom fel, hiszen betelne velük ez a négy oldal, aminek már amúgy is a vége felé járok. Kis angol tudással könnyedén megértheti bárki, hogy melyik parancs mire való. Annyit azért elárulok, hogy a konzolba beírt parancsokat csak a „`remoteacces 1`" majd a „`LOGIN developer`" parancsok kiadása után fogadja el a program. Az új pályán ismét be kell írni minden kódot. Na jó, annyit megsúgok, hogy az isten módba a „`GOD 1`" parancs kapcsol át. De aztán lelketek rajta, hogy ki rontja el a saját játékélményét.
A fejlesztőket dicséri az is, hogy milyen eredeti pályákat rajzoltak nekünk. Valóban elmondhatom azt, hogy minden helyszínnek külön hangulata van, és ráadásul minél mogorvább egy pálya hangulata, annál agresszívebbek az ellenfelek is. A textúrák szépek és aprólékosan kidolgozottak, csak sajnos kevés a tárgy az épületek belsejében és meglehetősen szegényesen vannak elhelyezve az egyéb cuccok a nyílt területeken. A karakterek is részletesen kidolgozottak; és ha nem is tökéletes, de jónak mondható a mozgásuk. Fogalmam nincs miért, de ebben a játékban mindenki csak futni tud, vagy egy helyben állni. A harc közben használt látványelemek viszont annál jobbak. A találatot kapott ellenség megrándul, dől a vér a sebből, - legalábbis egy rövid ideig - komolyabb találat esetén lelassul a mozgásuk, sőt egy kis időre meg is állnak. Halálos találatkor még a hang is a torkukra fagy és a félbehagyott mozdulattal esnek össze. Rakéta, vagy gránát találatakor, ha csak a közvetlen közelükben csapódik be a lövedék, akkor a légnyomástól elrepülnek - de ti is ám - ha pedig eltalálja őket, akkor mindenfelé végtagok repkednek. Szóval van vér bőven. Ha lángszóróval, vagy gyújtógránáttal gyepáljátok őket, akkor többnyire először a kezük gyullad ki, amiben a fegyvert fogják, később pedig teljesen lángba borulnak és ordítva esnek össze.
A hangokról is csak azt tudom mondani, hogy olyan amilyennek lennie kell. Semmi extra, semmi különleges, a fegyverek hangja olyan amilyennek elképzelném a valóságban, - a láncfűrésznek egyenesen tökéletes a hangja - a háttérzene jellegtelen, és le lehet halkítani; sajnos nem akciófüggő, csupán a helyszínekhez kötődik. A karakterek eszelősen ordítoznak, szinte hergelik magukat mikor meglátnak téged - de annál könnyebb őket felfedezni, mert legalább hallani, ha jönnek.

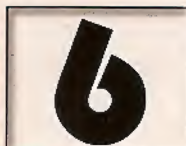
S VÉGÜL

Valahogy ennyi lenne, amit meg tudok veletek osztani erről a játékról. Egy biztos: a hasonló játékok kedvelőinek üdítő újdonságot jelenthet, főleg a *Doom III*-ra várva. Az is biztos, hogy ugyan csak tizenhét pálya jelenti a játékot, de a végélg eljutni már közel sem olyan egyszerű, mint ahogy az elején látszik. Az is biztos, hogy hálózatban játszva remek alternatívája lehet a hasonló játékoknak, tekintve az új környezetet, a zegzugos pályákat és a kellően kiegyensúlyozott erejű fegyvereket.

Clemi

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	7
Játszhatóság:	7
Szavatosság:	6
Zene-hang:	6



+ **Rendkívül gyors és szép grafika, jól kidolgozott multiplayer**
- **A vége felé nagyon nehéz**



Mobile Forces

Ezek a taktikai FPS-ek csak jönnek és jönnek megállíthatatlanul. Elképedésemet nemrégiben részleteztem a *Tactical Operations* ismertetése során, pedig igencsak korai volt hüledezni az exponenciálisan növő választék láttán. Így vagy úgy, lassan csak eltörlik a kötelező katonai szolgálatot kis hazánkban. Ez vagy egy hatalmon lévő kormány érdemeink lesz köszönhető, vagy pedig annak, hogy a szociológusok kutatásainak eredményeit felmérvén kiderül: a lakosság ifjai már jócskán a nagykorúság betöltése előtt képzett harcosok. Céllövő képességeik messze jobbak, mint a magyar haderő katonáinak, ismerik a legújabb katonai fejlesztéseket, kitűnően működnek együtt kis csoportokban és még sorolhatnánk. Mindez a sok éves szorgos kvékezésnek, kántorozásnak, kommandósdinak köszönhető. Óh igen, ha netán a katonai járművek bevetés közbeni kezelésének fortélyait még nem sikerült volna teljes mértékben elsajátítaniuk, már ez sem lehet gond. A legújabb oktatóanyagot a *Mobile Forces* kínálja. Ami leginkább megkülönbözteti a *Mobile Forces*-t számos rokonától, az az akciók során használható gépjárművek. A fejlesztők elképzelése szerint az alapötlet egy, a *Quake* és a *Counter-Strike* között félúton táborozó lövöldözős játék lett volna. Félúton a kettő között, mert a harcok hevessége és dinamizmusa a „rengető" felé hajaz, míg a kooperálást, a taktikát megkívánó rész a „kántor" előnyeit olvasztotta volna magába. Szerencsére ennél több, mondjuk úgy eredetibb program kerekedett a végére.

Az *Unreal* motorját felhasználván (rosszmájúan megjegyezhetnénk: ma már olyan olcsó, hogy a másodvonalbeli fejlesztők vagy ezt, vagy semmit...) a külsőségeket mívesen kidolgozott alapokra helyezhették (Ráadásul ez az „aktuális" *Unreal* motor, ami sok pénzmagba kerül – Reiker). A csillogó-villogó textúrák fényesítése közben jött a nagy ötlet: mi lenne, ha a játékmenet felpörgetését ne a hagyományos extra fegyverek – egzotikus pályamódosítások dimenziójában képzelnénk el. Ha gyorsítani kell az iramot, arra a legjobb megoldás egy négykerekű - hiszen ezt használják a valós életben is. Katonai négykerekűekből pedig választék van bőven: elég néhány extravagánsabb példányt a játékosok alá rakni és máris kész az egész estés móka-kacagás.

A kicsi kocsi újra száguld

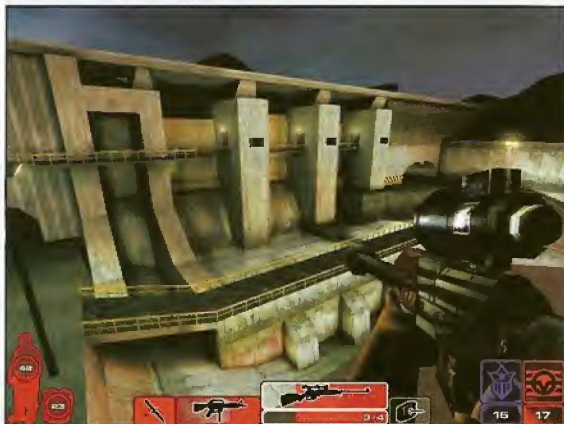
A játékba többek között olyan járművek kerültek, mint az amerikai katonai terepjáró, a Humvee, vagy a pattogásáról híres kis homokfutó, a buggy. Mindegyik járműnek megvan természetesen a saját karakterisztikája. Más és más vezetési stílust igényelnek, eltérő a gyorsulásuk, a páncélzatról már nem is beszélve. A járműveket alapból megillett egy sofőr, de emellett különböző számú utast (sőt potyautast is!) képes szállítani. Felhasználási módjuknak csak a fantázia szab határt: elsőként a célpontok gyors elérését segíthetik, de lehet egyszerű szállítónak, durva fegyvernek, pajzsnak, sőt figyelemelterelőnek, csapdának is használni őket. Mikor melyiket érdemes használni? Az ellenfél bázisára otromba harci elefántként lehet betörni a páncélozott ostromgépezettel, szélesebb utak eltorlaszolására is alkalmas például a csőrös pofájú, platós csapatszállító. A *Mad Max* életérzés elsajátításához pedig feltétlen szükséges a buggy, egy géppuskás segéderővel megtámogatva.

A játék egyértelműen legnagyobb ötlete, hogy általában ketten használnak egy járművet. A sofőr vezet, pontosabban megpróbál nem felborulni, míg

















a másik játékos (aki a beszállásnál [többnyire] az autó hátsó részét közelíti meg és kattint a beszállás gombra, így kapja a fegyverkezelői posztot) pedig tüzel, amíg van lőszere. Hogy mit lát az egy más kérdés, főleg akkor, ha az irgalmatlan mennyiségű lőerővel ellátott kisebb járművek a repülés és légi harc alapvető fortélyait tanulgatják.
Miről is beszélek? Ugye mindenki ismer valami autós-ügyességi játékot. Igen, a *Carmageddon*. Az pont jó lesz, de lehetne akármelyik jobban sikerült roncsderbi is. A lényeg, hogy a *Mobile Forces* járművei mindent megtesznek azért, hogy úgy érezzük: a kerekek helyére lufikat szereltek a gyártósoron az elvetemült robotok. A reális mozgást csak kis mértékben utánozva, de legalábbis fél vagy egynegyed gravitációban, a vízben lebegés élményéhez hasonlítható, ahogy vetődnek-huppanak-forognak a kicsi kocsik.

NO DE MILYEN MAGA A JÁTÉK?

Talán első körben túlságosan is belemélyedtem a *Mobile Forces* legfontosabb egyediségének a taglalásába, pedig magáról a játékról nem is szóltam. Ez nem véletlen. A *Mobile Forces* igencsak nehezen lenne megkülönböztethető a laikusok számára a *Tactical Operations*-től, ha nem lennének benne a katonai járművek. Ezt az azonos *Unreal*



motor a látványvilág, a grafika nagyfokú hasonlatossága eredményezi. Maga a játékmenet – szintén. Az alap *Counter-Strike* felállásban dolgozunk. Két csapat, elszánt harcosok, egymás ellen a szokásos játékmenetekben: mindenki-mindenki ellen, zászlószerzés és ilyesmik. Induláskor fegyvervásárlás, viszont elhalálozáskor újraéledhetünk és nem kell megvárni az összecsapás végét – ez már *Quake*-es beütés, újra és újra lehet próbálkozni egy bizonyos pontszámig, vagy amíg az ellenfél bázisát alá nem aknázzuk. Netán ők a miénket. Tehát első körben a *Mobile Forces* vajmi kevés újdonságot mutat fel, és őszintén szólva, másodikban sem.
A fegyverválaszték igencsak csekély, de legalább sok a probléma velük. A fegyvervásárlást, mint olyat idézőjelbe raknám (ez most nem a tördelőnek szól :), hiszen nem az előző életünkben cselekedett jótétemények után reinkarnálódhatunk nekünk kedves felszerelésbe. Szigorúan szabályozott, hogy melyik fegyverrel milyen másik használható, a kiegészítőkről már nem is beszélve. Tehát aki mesterlövészpuskával akar kedveskedni az ellenfélnek, biztos, hogy nem tart magánál nehézgéppuskát, vagy rakétavetőt. Apropó rakétavető – ez is egy „kvékes" ökörség, akarom mondani örökség, mert igencsak túlértékelt fegyver. Tűzereje elképesztően nagy és még az újratöltési idő sem kompenzálja ezt. A mesterlövészpuskáról csak annyit, hogy a fejlesztők ígérete szerint ez a játék nem az egylövéses játékok kategóriába tartozik – erre nem esküdnék fel, mert az orvlövészek olyan szépen dolgoznak, hogy az már fáj. A távcsöves puska egyetlen hátránya az lenne, hogy bizonyos ideig „húzni kell a ravaszt", míg maximális sebzését eléri. A probléma az, hogy



Kiadó: **Majesco Games / Rage**
Fejlesztő: **Real Time Worlds**
Eredet: **Egyesült Királyság**
Konfig: **PIII 500 64MB RAM**
Formátum: **PC**
Web: **www.mobileforces.com**

ezek után a golyót simán bent lehet tartani, és várni a megfelelő célpontra. A közelharci fegyverek ezzel szemben igencsak alultápoltak lettek, a golyószóró pillanatok alatt kifogy, a sörétes pedig egyszerűen csak közvetlen közelről hatásos.

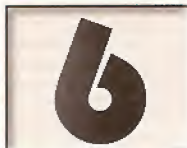
FENN A NETEN

Mindaz, amit eddig összehordtam a gaméről, csak és kizárólag az Internetes játékmenetre vonatkozik. Ugyanis *Mobile Forces* szóló kampány, mint olyan - nem létezik. Alig néhány pálya van az úgynevezett misszíókban, ahol botokkal együtt kell felvenni a harcot – szintén botok ellen, a célok megegyeznek a többjátékos módban ismertekkel. A pályákat tetszés szerinti sorrendben is ledarálhatjuk. Összefoglalva tehát a *Mobile Forces* egyjátékos módban csak a pályák megismerésére és a játék sajátosságainak kiismerésére jó. A neteléréssel nem rendelkező versenyzők számára nem éppen alkalmas a játék hosszú unalmas nyári éjszakák túlélésére.
Még a világhálóra kapcsolódva sem biztos, hogy hosszú és tartalmas szórakozást nyújt a játék. Ökörködésre kiválóan alkalmas, a járművek nyújtotta újszerű helyzetek nem egyszer keltettek vidám kacagásra (a szomszédok szerint ipar bőgésre). De igazából a kocsik, mint komoly taktikai eszközök nem válnak be. Irányításuk roppant nehézkes, fedélzetükről pontosan tüzelni lehetetlen és még a tankszerű izét is könnyedén kilövik egypár jól megküldött rakétával. Arról nem is beszélve, hogy már pár órás játék után érzi az ember, miféle ziccereket hagytak ki a fejlesztők; gondolok itt például még izgalmasabb járművekre, mint motor, vagy igazi tank; hogy miért nincsenek a meglévő gépeken saját fedélzeti fegyverek, hogy miért van oly kevés kiegészítő felszerelés, vagy jól használható gyilokarzenál.
A *Mobile Forces* aranyos játék, amit ki lehet próbálni, de semmiképpen nem mondanám rá, hogy jó. Véleményemet erősíti a piac hihetetlen telítettsége, már így is rengeteg a taktikai FPS a piacon és a lelkemet teszem rá, hogy a közeljövőben legalábbis még futószalagon érkeznek az újabbnál újabb alkotások, szóval van miből mazsolázni. Keresgéljünk az édesebbek között.

Balage

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	7
Játszhatóság:	6
Szavatosság:	5
Zene-hang:	5



+ *Aranyos, de idétlen újítás*
- *Szokásos lövöldözés*

SVEN-GÖRAN ERIKSSON'S WORLD CHALLENGE

Kiadó: **3DO / Ubi Soft**
Fejlesztő: **Anco Software**
Eredet: **Egyesült Királyság**
Konfig: **PII 300 64MB RAM**
Formátum: **PlayStation, PlayStation2, PC**
Web: **–**

A korai *Kick Off* sorozat révén híressé, majd a *Kick Off 2002* nyomán némileg gyanússá váló Anco nem nyugszik - a cég legutóbbi termékének ugyan galaxis-szerte kellett szembesülnie a vártnál jóval kedvezőtlenebb fogadtatással, a labdarúgó világbajnokság apropóján a cég újabb focival rukkol elő. Sven-Göran Erikkson. S mondám én azt újra: Sven-Göran Erikkson (s mindkétszer rosszul mondád - az úr neve Sven-Göran ERIKSSON - Reiker). Tudja mindenki, ki ő? Azoknak, aki nem tudnák: Sven-Göran Erikkson (innentől kezdve javítom - Reiker) egy gyaníthatóan skandináv származású (svéd - Reiker), ánglius földre szakadt menedzserember (2000. október 31.-től hivatalosan is az angol válogatott edzője ő - Reiker), ki nem volt hang nevét adni az Anco legújabb kikeltéséhez. Hogy mennyire bizonyul ez bölcs, és / vagy kifizetődő döntésnek részéről, arra a nevével fémjelzett focisorozat szemelvényeinek eladásai adnak majdan egyértelmű választ. Tudni kell ugyanis, hogy Eriksson Úr s az Anco szerződései egy komplett sorozat kifejlesztéséről szólnak. A kezdetekkor plusz reménykedésre adhat okot, hogy tárgyunk a Ubi Soft gondozásában kerül piacra - a remény azonban roppant csalfa tünemény. Itt is csupán két másodpercig élvezhetjük jótékony mellékhatásait. Aztán szubminimál főcím, alapzajjal gazdagon spékelt lakodalmas teknó - autentik Anco copyright - s a lepel lehullá': az Anco által mozgósítható fejlesztőerőtől bizony ezúttal nem sokkal tellett többre, mint legutóbb.

JÁTÉKOSOKTÓL JÁTÉKOSOKNAK - ÚJRA

A mű főbb koncepciója a következő: álmodd, majd valósítsd meg az esszenciális labdarúgó csapatot, s két kezeddel egyengesd annak útját a hőn áhított világkupa felé. Kettes számú vezérfonal: játssz barátaid avagy a gép ellenében barátságos mérkőzéseket, illetve parametrizálj tetszés szerinti összetételű ligákat, BEK-et, KEK-et, meg ilyesmiket. Magyarán, a játék még birtokában van azon lehetőségeknek, melyek nélkül focit ma már nem illendő publikálni. Ezen gyakorlati lehetőségek azonban továbbra sem mérhetőek a licenszjogokkal is felvértezett kiadók játékaihoz - értem ez alatt a számolatlan csapat számolatlan labdarúgójának „halanzsdaneveit", melyek révén az Anco újabb termékét szintén kénytelenek vagyunk a szó szerint értendő álomfoci-kategóriába sorolni. Így, a magyar válogatott színeiben kitörő örömmel köszönthetjük pl. „V.Bogyó"-t. Nem vicc ez, pedig annak is rossz. Nem baj, spongya reá - az alkotók legalább vettek annyi fáradtságot hogy valami fordítóprogramból, szótárból előcsalogassanak pár magyar főnevet.

HULLABALL

A játék lelke minden kétséget kizáróan ugyanazon, jóllehet finomhangolt motor segedelmével készült, melynek a *Kick Off 2002*-t is arca volt éltetni pár hónappal ezelőtt. A hasonlóság valójában oly magas fokú, hogy vállalható irányvonalnak tűnik egymáshoz mérni a két program sajátosságait. Nos, a *Kick Off 2002*-t még elmarasztaltuk, amiért nem volt képes lehetőséget biztosítani játékosaink manuális kijelölésére. Ez most - csak suttogni merem - megtörtént. S lőn, így emelkedé' a legújabb generációs Anco játékban hasznosítható akcióbillentyűk száma: egyről kettőre! A *Kick Off 2002*-ben már szerepeltetett, multifunkciós rábikázó / kicselező / becsurgató / felrúgó / anyázó / lepasszoló billentyű most egy kijelölő billentyűvel is párosul - ám, szomorú esetünkben az egyszerűség továbbra sem átallja a nagyszerűséget fojtogatni. A legutóbbi Anco szemelvényben játékosok helyett kimért, nyugalmas tempót felvállaló kriptaszökevények szaladgáltak - de legalább szaladgáltak: ha labdarúgásról van szó, az már mégiscsak valami. Itt azonban az üdvözítő határérténél jóval többször kaphatunk rajta full dologtalan emberkéket, kik esetenként a labda közvetlen közelében posztolnak (!), görnyedt testtartással kémlelvén az átellenes lelátókat. Ezen ponton ugyan már aligha vehető komolyan egy fociszim, de azért egy gólt mégiscsak illendő akkumulálnunk. Vagy még jobb, ha mi rúgunk egyet - úgyhogy próbáljunk csak belebonyolódni a játékmenetbe, mi baj lehet? Nos, a választható, három kameraállás közül mindössze az egyik kamatoztatható sikerrel - nem is értem, mit s miért akartak az alkotók a kettes számú, „betépett-marabu-a-pálya-felett-kóricál" beállítással. Értjük s örülünk neki, hogy az új Anco játékok immár teljes 3D-ben pompáznak - ám a legalapvetőbb rálátási lehetőségeket nélkülözni kész labdarúgós anyagot kínálni ma már nem kifejezett sikk. Példa: nagy hatásfokú, mindennemű perspektívikus ferdítéstől - köszönöm, köszönöm - mentes felülnézet. A mű kapcsán felmerülő legnagyobb gond, egyszersmind elfogadhatatlan sajátosság ellenben a „játékkal-mint-olyannal" adódik: ennek a fociszimnek kémém, se tartása, se tempója, se semmije. A folyamatos történésekben bővelkedő játékmenet, a hangulatfokozó adalékok, melyeket az EA sorozatok révén szokhattunk meg a sportszimulátoroktól, egyaránt ismeretlenek az Anco legfrissebb terméke előtt. Úgy hiszem, mondhatom: is. Az egykoron neves, ám mára önnön magát ötven gallon gázolajon égető cég korai szemelvényeit éppen lendületük, történésekben gazdag játékmenetük tette a kor emlékezetesebb darabjaivá. Amennyiben az alkotók képesek lennének ezen érzeteket újraértelmezni korunk számítógépein, úgy részemről készséggel s örömmel szavaznék meg monumentális pontszámokat az Anco műhelyek legfrissebb termékeinek









- mégpedig béna grafika ide-oda alapon. Ám a dolog úgy áll, hogy a fedett pályás reversinek jelenleg sokkalta több köze van az ódon *Kick Off*ok klasszicista játékélményéhez, semmint az Anco újabb keletű, s szinte már nekem kellemetlen botlásainak. Rossz, ahogy van. El vele!

by GyZ

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	2
Játszhatóság:	2
Szavatosság:	2
Zene-hang:	2



+ Zoli megírta a cikket
- A játék címével már gondjai voltak

Sven-Göran Eriksson's World Manager



Kiadó: **3DO / Ubi Soft**
Fejlesztő: **Anco Sofware**
Eredet: **Egyesült Királyság**
Konfig: **PII 300 64MB RAM**
Formátum: **PlayStation, PlayStation2, PC**
Web: –

A meglepetés derült égből csapott le rám, egy foci-menedzser program képében, lévén az ilyesfajta játékok ritkának számítanak a jójózó szemű tesztész gépén, akár a fehér ollók. Habár a futball világbajnokság éppen tegnap ért véget, egy ilyen apropót nem szabad, nem lehet elszalasztani; s az időpont, mondhatni kedvezett egy, a stílus rajongóinak szívét megdobogtató kódhalmaz piacra dobásának. Sven-Göran Eriksson neve méltán csenghet ismerősen a zöld gyep és oktaéderes labda rajongói számára, lévén ez a svéd úriember a jelenlegi angol csapat vezetőedzője.

Rögtön egy kicsit furcsán ható megállapítással kezdem, miszerint egy menedzser-játék is lehet szép, ha akar. Ebben a műfajban pedig elég sok az olyan munka, ahol erre nem figyelnek kellő mértékben, s ha az operációs rendszer gombjait nyomkodjuk, az elég kiábrándító. Kérem, mintapéldaként elemezni az elkövetkezendők okulására az aktuális műremeket, mely a kivétel a szabályt erősíti alapon: szép, átlátható interface-t biztosít az azt kiérdemelt ifjonc vezetőedző részére.

Lehetőségeink korlátlanok: az utánpótlás csapatok nevelésétől kezdődően, a barátságos mérkőzéseken keresztül, egészen a világbajnoki találkozók lebonyolításáig rendkívül széles a repertoár. Mindezek fölött korlátlan hatalmunk nyílik egészen a mélyebb, részletesebb finomhangolások pontos beállítására, a csapat taktikájára, sőt, az egyes támadási formulák kidolgozására is! Az idő teltét is szabályozhatjuk, ha kedvünk - pontosabban: taktikai érzékünk - úgy kívánja meg. Hihetetlen mennyiségű - és természetesen aktuális - számadatokat tekinthetünk meg a világbajnokságon indulni óhajtó csapatokról, játékosok között csereberélhetünk, egyszóval minden földi jóval elhalmoznak a fejlesztők, amivel csak lehetséges. Mindez vajon mennyire elég, avagy mennyire nem, ha a végső elszámolásra kerül sor. Egyáltalán: kié lesz a kupa?

Tény és való, hogy a műfaj immáron meglehetősen telített, sőt, továbbmegyek: a statisztikai adatokon kívül talán már nem is lehet újat mutatni egy menedzser-játékban. Hibákat nem tudok felhozni, ám mégsem mondhatom, hogy kiemelkedőt alkotott a brit csapat. Ha valami egyedülálló, igazi frissülést hozó újdonsággal állna elő, talán túlléphetné önnön korlátait, így azonban „csak" egy taktikai érzéket megkívánó számológép, ugyanúgy, mint társai. Igaz persze, hogy nehéz újat hozni eme szűkös keretek közé, mivel akkor talán már nem is menedzserjáték lenne a neve. Egyszerű, letisztult, nem is csal feltűnően. Ez egy Sven-Göran Eriksson nevével fémjelzett program, a licensz-jogokat pedig nem hiába öltötték hozzá. És a piaci adatok alapján, olybá tűnik, ez elég az üdvözüléshez. Ám legyen.

dracoo-[keeper]

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	5
Játszhatóság:	6
Szavatosság:	6
Zene-hang:	5





Cycling Manager 2

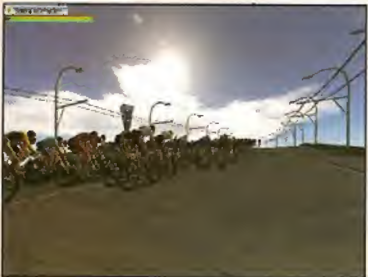


Kiadó: **Focus**
Fejlesztő: **Cyanide Studio**
Eredet: **Franciaország**
Konfig: **PII 350 64MB RAM**
Formátum: **PC**
Web: **www.cycling-manager2.com**

A tavalyi év egyik különös, de megkérdőjelezhetetlen sikere a *Cycling Manager* volt - az első sport szimulátor, amit teljes egészében a biciklizésnek szenteltek. Most, egy évvel később az előző alkotás hagyományaira épülve itt a második rész. Mint minden második rész, ez is a minél több újításból, csiszolgatásból és finomítgatásból áll. Az alkotók állítása szerint a játszhatóságot, a grafikát és a tulajdonképpeni menedzselést minden tekintetben magas minőségi szinten valósították meg (jó, de ebből mennyi igaz? - Reiker :).

A játékban lehetőség adódik hatvan bicikliscsapat bármelyikének irányítását felvállalni, és részt venni az összes nagyobb, jelentősebb nemzetközi versenyen. A játékos, mint manager a lehető legtöbbet kell, hogy kihozza a csapatból, hiszen a cél a dobogók teteje. Hogy ez megvalósulhasson, sok beavatkozási lehetőség adódik a játékmenetbe: a verseny előtt, alatt és után úgymond „finomhangolást" végezhetünk kerékpárosainkon. Névsoruk összeállításától kezdve munkaszerződéseken át az edzési program kidolgozásáig minden szinten babrálhatunk. Végül pedig, valós időben a verseny során saját egyedi taktikák bevetésével kontrollálhatjuk a küzdelem minden egyes pillanatát.

A *Cycling Manager 2* nem kevesebb, mint száznyolcvan különböző pályát tartogat, ezeken zajlanak a valós idejű összecsapások, legyenek akár szóló, netán többjátékos küzdelmek. Ha hálózatban játszunk, akár húsz játékos mérheti össze bicikliszerelési tudományát.





A program két teljes cédén terpeszkedik. Ha a mellékelt fotókból nem is érzékelhető, a program a versenyeket egészen elképesztő dinamizmussal és pergő játékmenettel ábrázolja. Grafikailag még lehetne mit fejlődni, de a hangulat megvan. Szívből ajánlom mindenkinek ezt az egészen különleges játékot, ami szinte ezoterikus értékekkel bíró tudást (mármint menyi az esélye, hogy egy egyszerű halandó bicikliscsapat-főnök legyen?) enged elsajátítani.

Balage

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	5
Játszhatóság:	6
Szavatosság:	6
Zene-hang:	5



+ Különleges élmény
- De én megmaradok a szobabiciklimnél





Buzzing Cars

Ohh, boldog gyermekkor! Gond semmi, kötelesség alig, rengeteg szabadidő, és a fagyi gombóca is három forint volt. Kaptál egy húszast, befagyiztál, bekóláztál, aztán irány a közeli lőtérdomb (helyi nevezetesség, kiszolgált katonai terület, egykor lőgyakorlatokat tartottak ott), némi turkálás a földben töltényhüvelyek után, aztán autókázás sötétedésig. A szabályok: a domb tetejéről indítjuk az autót (tehetősebbek eredeti, százforintos *matchbox*ot, kevésbé pénzesebbek a magyar / cseh / lengyel klónt); akié előbb leér, az nyer. Elakadhat valami gyökérben is persze: kézzel lökni, segíteni egyszer szabad. Tét általában nincs, maximum egy jégkrém. Hallani persze hardcore játékosokról, állítólag a saját autóikat rakták fel tétnek – ők ma már gyaníthatóan vagy a sitten ülnek, vagy egy sötétített üvegű, tizenötmilliós sportkocsi volánja mögött játsszák ugyanezt, csak most már nagyban.

Játék gyermekeknek

Nosztalgiázás off; hiába, ezt hozta ki belőlem a játék. A *BuzzingCars* ugyanis autóverseny, korántsem a szokványos fajtából. Őszintén szólva az első félórányi játék után komolyan megbántam, hogy ezt vettem magamhoz a szerkesztőségben tornyosuló cédéhalomból – hoztam volna el inkább a *Team Factor*t, most boldogan lövöldöznék a neten, és nem ezeket a kis távirányítású izéket terelgetném magam előtt. A véleményem később jelentősen megváltozott, de erről majd később...

A csalódottságom alapját a Quick Race menüpont jelentette. Játék elindít, gyors verseny mohón kiválaszt – lássuk, mit tud a kicsike! Pufff. Az autó elég furcsán néz ki, sofőr nem ül benne (ahá, ott van az, valami irányítópult mögött, és onnan vezeti a járgányt), egy hengerfejű robot zászlót lobogtat, three, two, one, mehetünk! Pálya csúnyácska, felépítése elég egyszerű, az autó meg vadul dülöngél, nagyon nehéz egyenesben tartani. Nekimegyek valami hordónak, felrobban, a kocsi hátsó része lerepül – sebaj, megyünk tovább. Ugyanez egy ládával, halálfej van rajta: a robbanás most jóval nagyobb, kicsi kocsim darabokban, szinte már csak az alvázat vezetem. Még egy kör, óvatosan szlalomozok a robbanó izék meg az útakadályok között, valahogy beérek... és ennyi. Ez eddig elég sovány, jön a fent említett csalódottság, meg a *Team Factor* utáni vágy ("Naive human." – Reiker, mint Purple Tentacle). Vissza a menübe, mi van még? Mission – mondja az ánglius felirat; helyes, ez talán jobb lesz. Az elején autóválasztás, egyelőre csak egyfajta van: nem baj, megyünk azzal. Első misszió: érj be időben a célba. Köszönöm szépen, ez nem misszió, ez ugyanaz, mint a quick race. Lenyomom, második misszió, majd harmadik, negyedik... Hurrá, van más is! Bombát kell szállítani, robotokat fuvarozni, ufót üldözni, bajbajutott gépeket megjavítani, szervert újra beindítani. A missziók négyes csoportokra vannak osztva; ahogy elég pontot szerzel (ez a küldetések teljesítéséért jár), megkapod az újabb adagot. Ha kedved tartja (és van elég pontod) újabb járműveket is vásárolhatsz – néha szükség is lesz rá, mert egyes feladatok csak speciális járgányokkal teljesíthetők. Lassan besötétedik, és én még mindig a *BuzzingCars*-szal játszom, nem kell már a *Team Factor*, kitűnően szórakozom.

Mondjuk engem is meglepett, hogy milyen nagyszerűen egymásra találtunk a *Buzzing*gal. Meglepett, mert tulajdonképpen egy gyerekeknek készült anyag. A küldetések egyszerűek, és inkább mókásak, mint nehezek. A robotok ide-oda szállítgatása például erősen emlékeztet a *Crazy Taxi*ra, csak éppen gyerkőcökre optimalizálva. Egyébként a játék egész világa ilyen jópofa: lüke robotok, fura gépek, még furább autók, cuki hangok és zenék. Valószínűleg én is ezért kedveltem meg (meg persze a be nem vallott, de most már mindenki számára nyilvánvaló infantilizmusomért). A *BuzzingCars* felhőtlen szórakozás, kihívás nem nagyon van benne, de nem is hiányzik. Végre nem azon kell görcsölnöm, hogy nem tudom teljesíteni a lehetetlennek tűnő időlimitet, vagy hogy még félmilliót kell gyűjtenem az autó tunningjára – kis kék robotokat az ufók fogságából kiszabadítani, és közben hatalmasakat ugratni sokkal poénosabb dolog.





Problémák

A felhőtlen szórakozást beárnyékolja néhány dolog. Elsőként például a grafika. Nem mondom, hogy csúnya, de nem kifejezetten a kor színvonalán áll, az biztos. A játék honlapján ugyan fél oldalon keresztül sorolják a hiperszuper grafikus motor képességeit, de a valóság ennél sokkal prózaibb. A játék grafikája közepes, a pályák mellett található épületek szögletesek, és a szénné dicsért „hatalmas külső terek" is egy 2-3 évvel ezelőtti átlag óriásrobotos játék terepmegjelenítési képességét tudják csak felmutatni. A grafikai hiányosságok felett mondjuk bőven szemet lehet hunyni: ez a játék nem a sokkoló effektekről szól, a jelenlegi külcsín pedig megfelel a célnak. Örültem volna, ha pofásabban néz ki, de emiatt még nem fordulok el tőle. A másik problémám a segítség hiányával van. Néhány misszió esetében egész egyszerűen nem lehet tudni, hogy mit is kéne csinálni. A fuvarozgatós feladatoknál például hiányzik az ilyen esetekben jól megszokott, az objektíváinkat mutató nyíl. Helyettük táblák vannak az út mentén - ami nem rossz ötlet, de kétlem, hogy egy ilyen viszonylag fiatal célközönséget (meg a magamfajta, gyermeki lelkületűeket) megcélzó játéknál ezzel kéne operálni. Az F1-el behívható help nem árul el semmit, ugyanazt az egy mondatot szajkózza, amit a misszió elején az eligazításnál is a fejünkbe vertek.



Kiadó:	**Epsitec**
Fejlesztő:	**Epsitec**
Eredet:	**Svájc**
Konfig:	**P500 64MB RAM**
Formátum:	**PC**
Web:	**www.buzzingcars.com**



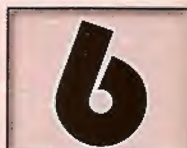
Ajánlott

Ajánlott bizony, mert jó szórakozás! Ha kicsit el tudsz vonatkoztatni a valós világtól, elfogadod a zenélő robotokat, a tízféle színben pompázó járműveket, az agyment feladatokat, akkor jól fogsz szórakozni. Ha nem, akkor a *BuzzingCars* nem a te játékod, keresgélj inkább a hagyományos autóversenyek közt. Gyerkőcnek / öcsinek / huginak viszont ez a megfelelő játék - szerintem a tíz év alattiaknál tuti befutó. Nem teljesen ugyanaz, mint a poros dombon *matchbox*okat hajtani, de nagyon közel áll hozzá...

Liquid

Értékelő

Látvány:	5
Játszhatóság:	7
Szavatosság:	7
Zene-hang:	6



+ **Cuki játék gyerekeknek**
- **... de sajnos csak nekik**

USAR HOOTERS PRO CUP RACING



Kiadó:	**Infogrames**
Fejlesztő:	**Hoplite Research LLC**
Eredet:	**Egyesült Államok**
Konfig:	**PII 500 64MB RAM**
Formátum:	**PC**

Web: **www.us.infogrames.com/games/usar_pro_pc/**

A helyszín Pensacola, Florida. Szinte izzik a beton a forróságtól, a lelátókon nézők tízezrei tolonganak, szürcsölik a papírpohárból a coke-ot vagy isszák hideg sörüket, és két marokkal tömik magukba a popcorn-t. A boksz utcából kigurulnak az amerikai életformát képviselő acélszörnyek és a nézőtér előtti startmező egyre hangosabb lesz a már több ezer összegyűlt lóerő hangzavarától. A felsorakozott több mint másfél tonnás gépcsodákban egyenként minimum 500 lóerő dübörög, és várja a felvezető kocsit, ami hamarosan meg is érkezik és a dudaszóra a 16 acélszörny, szinte egyként megindul, hogy megtegye a felvezető kört. A kör végén a felvezető kocsi nekilódul, kivágódik a boksz utcába, és az eddig mögötte fegyelmezett sorban cammogó kocsioszlop hirtelen megélénkül: elszabadul a pokol. A csicsás kasznijú gépek pilótái tövig nyomják a gázpedált, felbőgnek a motorok, és megkezdődik az őrült hajsza és lökdösődés, ami még órákon, és több tucat körön keresztül fog folytatódni... Ugye mindez milyen ismerős? Hát tévedtek ez nem a híres Nascar futamok egyike. Ez most a *USAR Hooters Pro Cup* egyik futama, és ennek a hangulatát próbálja a monitorotokra varázsolni az Infogrames ezzel a kis szösszenettel.

EGYSZERŰEN ILYEN RANDA

Ami először is furcsa volt nekem, az csupán annyi, hogy egész este bolyongtam a különféle játék oldalakon a neten, de előzetest, vagy értékelő oldalt sehol nem találtam, pedig a játék már a boltok polcain figyel, igaz mindössze 20 dolláros rettentő áron, szemben a *Nascar 2002* 50 dolláros árával. Aztán folytatódott a csodálkozásom, hogy a readme fájl szerint 700 kemény megabájt helyet ajánl kiszorítani a játék telepítéséhez a wincsimen, ennek ellenére úgy nagyjából 2 perc alatt már végzett is az installálással, és felpakolt 170 megát. De a meglepetések sorának ezzel még nincs vége, mivel a játék elindítása után további érthetetlen dolgokkal nézhettem szembe. Lássuk sorjában, milyen csodákkal találkoztam. Az induláskor pár másodperces gondolkodás után, a program átváltotta a videokártyát D3D módra (az én GF2-MX400-am jelzi) és mindenféle bevezető mozi nélkül, csupán a néhány logót tartalmazó kép felvillanása után (melyek váltása közben mindig szétesett a kép) alig 20 másodperc alatt a főmenü feliratait bámulhattam. Mint a legtöbb játékos, én is először az opciók menüponton kaparásztam az egeremmel, de mint az előre sejthető volt az előzményekből, semmiféle video megjelenítéssel kapcsolatos beállítást nem találtam. Se felbontás, se a grafika minősége, se a színmélység. Sebaj, gondoltam - biztos full automatán majd a progi beállít nekem mindent a gép teljesítményéhez. Opciók bezár, és lássuk egyáltalán hogy néz ki a verseny. Egyből kiválasztottam a „Single Race" menüpont mögött megbúvó 23 pályából egy szimpatikust, és már kattintottam is a „Go" feliratra. Na az igazi csoda csak most következett. Úgy lazán majdnem hanyatt vágtam magam a székemen – még szerencse, hogy van háttámlám – annak a borzalomnak a láttán, ami elém tárult. Pfuj. Egyszerűen kiléptem és elkezdtem a CD-n meg a játék könyvtárában keresgélni, mert nem akartam elhinni, hogy nem én rontottam el valamit. De nem. Valóban nem rontottam el semmit, ez maga a játék és egyszerűen így néz ki.



VOLTAM ÁM A BOKSZ UTCÁBAN!

Na de lássuk, mi rejtőzik a szörnyű külső mögött. Mint az elején említettem, a *USAR Hooters Pro Cup Racing* 2001 éves szezonjának a versenyeit játszhatjuk végig, az ott valóban versenyzők és a kocsijuk társságában. Ez összesen 23 pálya szerte az Egyesült Államokban, és egy pálya Kanadában. Minden pályán lehet edző köröket, és minősítő köröket futni, a verseny előtt, majd a pályák között tetszés szerint váltogatva kipróbálni ki mit is tud valójában. Ki lehet választani egy teljes szezont is és a pályák sorrendjét akár tetszőlegesen beállítani. Természetesen nem maradt ki a multiplayer lehetőség sem, mit helyi hálózatban vagy az interneten keresztül lehet játszani. Itt jegyzem meg csak úgy mellékesen, hogy a kocsikat a garázsban beállítgatni, csak a multiplayer módban lehet.

De most térjünk vissza a versenypályára, mert ott sem akármilyen történéseknek lehetünk tanúi. Átböngésztem a billentyű kiosztást, és megtaláltam a grafikai beállításokat, ami mindössze abból áll, hogy játék közben (de csakis akkor) az [5]-ös és a [6]-os billentyű nyomkodásával a háttér a felhőzet és az úgynevezett „bilinear filtering" ki-be kapcsolható. Maga az irányítás történhet joystick-kal vagy a szokásos kurzor billentyűkkel, de ha van kéznél egy kis ragasztószalag, akkor van még két gomb, mégpedig az [F9] és az [F10] amivel a vezető asszisztens kapcsolható ki-be (alaphelyzetben mindkettő be van kapcsolva), illetve az automata fék és az automata kormány. Tehát ezeket bekapcsolva, a továbbiakban csak a gázpedált kell nyomni (vagy leragasztani) és egy 99 körös verseny alatt, nyugodtan ki lehet menni, megvacsorázni :). Itt árulok el egy trükköt! Az automata féket kikapcsolva, a felvezető kör alatt, simán előre lehet tülekedni a felvezető kocsi mögé az első sorba, és az elrajtolásnál igen jó pozícióból indulni :). A versenyeken tökmindegy, hányadik helyen végzel - kapsz egy bizonyos pontszámot és bámulhatod a cél listát, amíg az [Esc] billentyűre rá nem tenyerelsz. Nincs se replay, se next, semmi. Kilépés, másik pálya kiválasztása és kész. Ja, voltam a boksz utcában is. Na az egy kész kabaré volt. Begurult a kocsi, beállt a helyére (megállt a betonplacc közepén egy felfestett helyen) - de anélkül, hogy egy lélek is megjelent volna, az egyik oldala felemelkedett, hallani lehetett a légkulcsok surrogását, amint a kerékanyákat leszedik, majd visszateszik, aztán ugyanez a másik oldalon is megismétlődött, majd a kocsi megindult vissza a pályára. Nahát ezek után képzelhetitek, hogy a tesztelésem mindössze egy óráig tartott, mert még a játékmenet sem kötött le, ugyanis hacsak nem csaltam magam előre, vagy nem volt valami eszement nagy baleset, ami miatt az egész mezőny megállt, és ki tudtam őket kerülni, esélyem nem volt nyerni. Padlógázon, az egyenes szakaszon még le is köröztek a többiek. A versenypályák, pedig tökéletesen egyformák. Csak az aszfalt mintázata (színe), és a pályát szegélyező palánkok festése különbözik egymástól. A hangokat nem is említem. Az SB Live! kártyámon, hol az egyik oldalról, hol a másikról hallottam mindenféle rejtélyes recsegéseket, amik még a motorok zúgását is elnyomták; amiért nem is kár, mert semmi közük nincs az igazi ilyenfajta versenyautók hangjához.





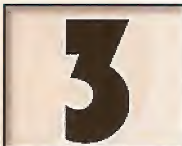
EL A KEZEKKEL!

Most látom, hogy elfogyott a helyem és be kell fejeznem a csoda ajnározását, úgyhogy nem is fecsérelek több szót erre a játékra. Egyszerűen érthetetlen számomra, hogy egy ilyen neves kiadótól hogyan kerülhetett ILYEN förmedvény a boltokba. Úgyhogy csak egy mondat a végére: Nehogy a kezetekbe vegyétek!

Clemi

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	2
Játszhatóság:	4
Szavatosság:	3
Zene-hang:	5



+ **Kevés helyet foglal a gépen**
- **Iszonyatos grafika, élvezhetetlen játékmenet**

CULTURES 2
THE GATES OF ASGARD

Komoly dilemmában vagyok. Ismét itt egy játék, amiről írnom kell, de nem biztos, hogy mindenki ízlésének megfelelő véleménnyel fogok előállni. A *Cultures* második epizódját nehezen tudtam befogadni, ennek ellenére a külföldi kollégák Interneten közzétett publikációi nem minden esetben rosszak (Hogy megnyugtassam lelkiismeretemet: általában azért nem túl jók). Tehát két lehetőség áll fenn: vagy a programot magasztalók vannak megáldva az enyémtől gyökeresen különböző ízlésvilággal, vagy pedig én vagyok egy ostoba trendi alak, akinek csak az a jó, ami csillog és villog, ami perdül és fordul. Lehet hogy az én hibám, de orcámat a haladó programok felé fordítom. Melyek előremutatóak a játékfejlesztésben, még fel nem fedezett izgalmak ígéretét magukban ringató, ha nem is mindig hosszútávon sikeres, de - úgymond - mást ígérő alkotások. Meglehet, éppen ezért nem veszem észre a hagyományos, kifinomult szépségét. Ezért a cikk első felében bemutatom mi a *Cultures 2*, de a végén jön egy kis hazai tájszólás.
A *Cultures 2*, mint a címből is kitalálható, az első rész folytatása, egyenes ági leszármazottja. Isten-szimulátor, ami a középkorba vezet minket - amikor a vikingek kicsiny, de annál elszántabb törzse világhódító útjára indul. Első pillantatásra sok minden hasonlít az előző részben megismertekhez, de tüzetesebb vizsgálódás után kiderül: azért sok minden megváltozott.
A játék bevezető mozija különös hangulatúra sikeredett. Bjarni, főhősünk álomi szépségű tavaszi mezőn pihen, utolsó simításokat végzi friss faragásán, jól sikerült furulyáján. Mellette kislány fut kacagva, minden a nyugalom és a béke boldog pillanataira emlékeztet. Látványvilágában ez a mozi szépen kidolgozott, még ha a figurák túlságosan is rajzfilmszerűek - összességében kellemes hangulatot kelt. Igazi meglepetésként ért hát, hogy a Bjarni arca felé közeledő kamera milyen aprólékosan rajzolja ki vonásait - és hogy ezek a vonások milyen részletességgel ábrázolják a kezdődő rémületet, a félelmet. A kamera tovább közelít, rá a szemekre, és ezekben már nincs semmi más, csak a teljes, mindent elsöprő pánik. Bjarnit víziók köszöntik, vörösen izzó kősivatagban, hatalmas kapu előtt harcol az életéért. Az emberfeletti kígyó-sárkány támadásait nehezen védi, az oldalán küzdő íjász is mellélő – a szörny villámgyors mozdulatait nehéz követni. Bjarni segítségére siet további két, még furcsább harcos; az egyik hatalmas, szőke páncélos, mellvértjét vörös kereszttel ékesített fehér posztó takarja; míg a másik sötét bőrű, hagymakupolás a sisakja. Görbe kardja alig talál rést a rém kemény pikkelyei között. A sárkány harca őrjöngésbe fordul, kiszámíthatatlan támadásai összezavarják a harcosokat – egyik a másik után kerül a földre; jó, ha csonttöréssel megúszva a csapásokat.
Az íjász eközben - Istenének hála – megtalálta nyílvesszejével az állat gyenge pontját. A harcosok feltápászkodnak és értetlenül nézik a mozdulatlan bestiát – miféle gonosz istenség teremthette? -, a szemébe lőtt vessző még mindig rezeg. Már-már a győzelemre gondolnának, mikor a kígyó teste megfeszül, és máris föléjük tornyosul több embernyi magasságú testével...
Tetszetős, mívesen kidolgozott bevezető.

VALAHA VOLT VALHALLA

Egy bölcs druida magyarázattal szolgál a különös álomra: a vörös sivatagi kapu nem más, mint a Valhalla bejárata, és a harc egyfajta metaforája Bjarni küldetésének – népe sorsa a kezében van. Epikus történet kezd kibontakozni. Hősünknek népe élére állva meg kell találnia az álmában látott kalandozókat, és együttes erővel a vélt-valóságos rém ellen vonulnia.
Mindez nagyon vonzóan hangzik, de a valóság (mármint a játék menete) nem ilyen nagyszabású első körben. Készüljünk az irgalmatlan mennyiségű mászkálásra, favágásra, építkezésekre. A *Cultures 2* az előző részhez hasonlóan elképesztő mennyiségű-minőségű aprólékos munkát követel. Találtam is erre egy kifejezést: mikro-menedzsment. Jó mi? Kisfiam, mivel töltöd napjaidat ahelyett, hogy normális fiatalként kihasználnád a nyári szabadidődet? Anyu! Mikro-managelek egy kultikus pszeudo-középkori társadalmat...



















Kiadó:	**JoWooD Productions**
Fejlesztő:	**Funatics Development**
Eredet:	**Németország**
Konfig:	**PII 500 128MB RAM**
Formátum:	**PC**
Web:	**cultures2.jowood.de**



A szabályok gördülékenyebbekké váltak, de a fő szisztéma hasonló az első részhez. Pályáról pályára haladva fel kell építeni egy jól működő gazdasági-katonai birodalmacskát félúton a *Sim*-játékok és a valós idejű stratégiák között. De a *Settlers – Civilization* páros keresztezésének is felfogható. Mindez jó dolog, ha valaki szereti a lassú tempót, a nagyon sok aprólékos és elmélyült koncentrációt igénylő játékmenetet, a nyomasztó rendszerességgel ismétlődő, ismétlődő, ismétlődő, ismétlődő munkafázist. Mert ez az, amire számíthatunk, ha belemerülünk a *Cultures* kettő világába.
A probléma, hogy a civilizációt építő-alakító törvényszerűségeket a játék szabályai szerint a közösséget alkotó egyéneken keresztül irányítjuk. Minden egyes szereplő, mindenki a faluban - legyen az ártatlan kislány, kovácssegéd, netán hajóács - saját, ha nem is személyiséggel, de önálló értékrenddel bír. Mindenki egy-egy mini-RPG. Ez egy nagyon vonzó ötlet, de ha lefordítjuk a játék nyelvére, előbb utóbb rendkívül fárasztóvá és nehézkessé válik.

SÖRBŐL VASKARIKA

Konkretizálunk. Csináljunk sört – mi mást? Tegyük fel nincs semmi másunk csak néhány telepesünk és a főépület. Első körben építeni kell egy farmot, meg képezni valakiből egy parasztot. Mezőgazdasági dolgozót. Ha ez megvan, belekezdhetünk a malom felépítésébe, a parasztot beíratjuk egy továbbképzésre. Oklevelén olvasható, hogy sikerrel teljesítette a molnár-vizsgát. No, de nem elég az őrlés, meg kománk szomjazza a tudást - legyen hát. A továbbtanulás eredménye a pék. Persze ehhez kell egy pékség is. Ha mindez kész, csak utána kezdhetünk neki a sörfőzde felhúzásához, és méhkaptárhoz, mer' ez is kell (Kitartunk szándékunk mellet, továbbra is sörözni akarunk). Pékünk hipp-hopp átváltozik serfőzővé... (annyi képesítéssel már bárhol alkalmaznák). Mindezek alatt természetesen a többieknek is szolgálatba kell lépniük; ki vadászgat, ki halászgat, bogyókat gyűjt. Építi a házakat, termeli a nyersanyagokat, előállítja a kész termékeket. Kellenek kereskedők, bányászok, harcosok, ki tudja még mi minden... Ha valaki valamilyen jártasságot kitanult és azt gyakorolja, nő a szakértelme, jobbak lesznek az értékei és mint fentebb láttuk, újabbakat tud kitanulni. Hogy miket, azt egy részletesen kidolgozott, első pillantásra (és másodikra is) bonyolult fastruktúrában tudjuk követni.
Nem kétlem, biztos vannak, akik imádnak elmerülni a részletekben, például meghatározni, hogy valaki miből mennyit gyártson. Ezeknek a mániákusoknak kész paradicsom ez a játék: van vagy ötvenöt fajta termék, vagy begyűjthető izé; sokuk egymással kombinálva még újabbakat eredményeznek, óh az összetettség varázsa...

RÉSZLETEKBEN AZ ÖRÖM

A csigalassúságú tempót a profibbak akár gyorsíthatják is olyan csalafinta megoldásokkal, mint a cipő kifejlesztése – vikingjeink, ha meg nem is táltosodnak, de gyorsabb munkára foghatóak tappancsuk befedésével. Így már könnyebben képesek nagyobb távolságokat bejárni a kilométeres pályákon, utakat építeni, hogy újabb falvainkat összeköthessük, fellendítve ezzel a populáció szaporodását – még több munkára váró szorgos kéz, még több mikro-management...
A programban van egy, a játékmenet sebességét szabályozó óra – Istennek hála – a felpörgetés sok esetben kész felüdülés volt. Mivel felfedezésekről, kalandozásokról is szó volt az elején, nem árt, ha néhány (pontosabban: RENGETEG, mivel annyi kell egy jobb csatához) katonát is kiképzünk. Viszont a számunkra szükséges tengernyi előzetes termék megteremtése egy idő után irgalmatlanul sok türelmet és energiát igényel.

ÉN FELADOM!

Tulajdonképpen a játék grafikáján semmi lényegeset nem változtattak, csak a pályák lettek nagyobbak. Kisebb felbontásban a grafika eléggé gyeszora (?! – Reiker), nagyban viszont az animált karakterek színes pöttyökké zsugorodnak. Animációjuk az Amigás időket idézi, a mozgás darabos, közel sem élvezetes a szemnek. A látható képet csak a kurzor képernyő szélére tolásával lehet mozgatni, a scrollozás fájdalmasan zavaró, nem mellékesen nehézkes is irányítani. Összefoglalva: a játék legnagyobb szégyene a grafika, a mai gamék mellet egészen primitívnek, kidolgozatlannak tűnik. Az is.
Lehetőség van többjátékos módra is, a játékmenet sajátosságait figyelembe véve ez már két gémerrel is többnapos elfoglaltsággá fajulhat. A legjobb pályákon speckó küldetéseket kell végrehajtani a termelés felvirágoztatásán kívül. Ilyen például a „capture the cow", a zászlócsenés mintájára. Vicces.
A *Cultures 2* az isten-szimulátorok kategóriájába tartozik, ami már alapból is egy jó dolog; de meg van még spékelve jó sok felfedezéssel, hódítással, diplomáciával és persze csatákkal. Ez megint egy jó pont lenne, ha nem kellene a játékidő túlnyomó részét az otthoniak babusgatására fordítani. Elkényeztetett barátnőként nyavalyognak polgáraink, ha nem elégedettek valamivel, irtó sok mindent kell kifejleszteni, rengetek működő gazdasági szál kézben tartásáért vagyunk felelősek... ez számomra mélységesen unalmassá és kiábrándítóvá tette ezt az egyébként is végtelenül csúnya játékot.

Balage

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	3
Játszhatóság:	5
Szavatosság:	5
Zene-hang:	3



+ ***Pöszmötölő fanatikusoknak***
- ***Csak pöszmötölő fanatikusoknak***

AGASSI TENNIS GENERATION 2002

A teniszjátékok a pécén hanyagolt mostohagyermeknek számítanak; örülni kell, ha kiadnak egyáltalán ebben a műfajban valamit. Jellemző, hogy a legjobb darabnak egy közel két éves Dreamcast játék, a *Virtua Tennis* átirata számít a szegényes felhozatalban. Ezen a tarthatatlan helyzeten (a tenisz mégiscsak az egyik legnépszerűbb sport manapság, dugig nagynevű sztárokkal és neves versenyekkel) kíván változtatni a DreamCatcher / Cryo kollaborációjában született *Agassi Tennis Generation*. Agassi neve jó ajánlólevél (a srác eddigi pályafutásáról bővebben a szokásos dobozkában), elvileg tökéletes alany arra, hogy hosszantartó sorozatot lehessen alapozni rá – és a Cryo sorozatot akar, nem hiába díszeleg ott a játék neve mellett a 2002-es évszám.

Agassi 1970 áprilisában született, Las Vegasban. Apja iráni származású; az öreg nem a teniszben, hanem a bokszban jeleskedett – hazájának többszörös bajnoka. A fiatal André tehetsége korán megmutatkozik, 13 évesen versenyszerűen teniszezik, három évvel később pedig már a profik között jegyzik. Az igazi áttörésre 1992-ben kerül sor - hősünk megnyeri a Wimbledoni tornát. Pályafutása innen egy hullámvasút gyorsaságával (ill. pályáját leírva) indul be: a következő évben pocsékul teljesít, majd ismét visszatér, hogy megnyerje a US Opent. Hullámhegyek, hullámvölgyek – Agassi eddig még mindig felállt a porból. Kétségtelenül lenyűgöző játéktudásán kívül korábban meglehetősen indulatos természetével hívta fel magára a figyelmet: példaképéhez, John McEnroe-hoz hasonlóan ő is előszeretettel hajigálta az ütőjét és üvöltözött a szerinte vaksi bírókkal. Mára már lenyugodott, túl van egy házasságon (Brooke Shields-szel), és már inkább a tenisz nagyasszonyától, Steffi Graftól született gyermekének szenteli a figyelmét, mintsem az újabb trófeák megszerzésének. Lehet, hogy az ifj. Agassi személyében új csillag született?



FELNŐNI A LEGNAGYOBBHOZ

A fejlesztő bácsik előtt két út állt. Az első (és nehezebb) az lett volna, ha saját rendszert dolgoznak ki a játékhoz, egyéni irányítással és ravasz módon kivitelezhető mozdulatokkal. Na, ők nem ezt az utat választották, hanem az ennél jóval egyszerűbbet: szépen leklónozták a műfaj királyát, a fentebb már emlegetett *Virtua Tennis*-t. Az *Agassi Tennis Generation* irányítása egy az egyben megegyezik a *VT*-ével, a szervát pont úgy ütjük, ahogy ott megszoktuk (gombnyomásra telítődő csík, az ideális állapota a teli vörös, ekkor ütjük a védhetetlen bombákat), és az alap ütések kivitelezése is teljesen megegyezik. Vannak ugyan egyéb mozdulatok (a külön gombokon elérhető átemelés-nyesés-pörgetés triász), de ezeket a három nehézségi fokból csak az utolsóban játszva (hard) kell alkalmaznunk, az easy / normal fokozaton tökéletesen el lehet lenni a jól bevált „belecsapok egy parasztosat a sárga labdába a kívánt irányba, aztán majd lesz valami" taktikával. Az *Agassi Tennis* grafikailag az etalon *VT* meghaladását tűzte ki célul maga elé – bizonyos tekintetben sikerült, sok más esetben meg nagyon nem. Ami veri a *Virtua Tennis*-t, az a játékosok kidolgozottsága. Jó sok poligonból állnak, a kopasz, fülbevalós Agassi tökéletesen felismerhető, a ruhák úgy gyűrődnek deréktájon, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. A pályák is jól néznek ki, nem jártam még Melbourne-ben, sőt, még a US Openhez sem volt szerencsém, de a tévéközvetítések alapján korrektül sikerült visszaadni az eredeti küzdőtereket. Eddig a pozitívumok, minden más elmarad a nagy elődtől, a trónfosztás ezúttal elmarad. A fejlesztők nagyon büszkék a játékosok (motion-capture) animációjára, nekem már kevésbé tetszett a dolog. Ahogy mozognak, az nem rossz; de valahogy bénán állnak meg - nem érzem, hogy a lendület továbbvinné őket – a *Virtua Tennis* (tudom, hogy ötödször írom le a nevét, de sajna elkerülhetetlen az összehasonlítás) ezt sokkal jobban hozta. Ott szinte éltek az emberek, organikusan, teljesen valóságosan mozogtak, itt meg mintha robotokkal játszanánk – kiadjuk nekik az utasítást, nekilendülnek, végrehajtják, aztán stop. Szidom egy kicsit a közönség megvalósítását is: ez a *VT*-ben (hát nem leírtam megint >:), szóval abban a bizonyos





Kiadó:	**DreamCatcher / Mindscape + Cryo**
Fejlesztő:	**Aqua Pacific**
Eredet:	**Egyesült Királyság**
Konfig:	**PII 400 64MB RAM**
Formátum:	**PC, PlayStation 2, Xbox, GBA**
Web:	**dreamcatcherinteractive.com/agassi**

előző játékban sem volt tökéletes - de itt kifejezetten ocsmány. Papírmasé emberkék, akik bambán ülnek, vagy egy pár frame-ből álló animációban tapsolnak. Ezt azért nem kellett volna. Van aztán a kommentár – na, ezen is dolgozhattak volna még egy picinykét az urak. Tizenöt-húsz mondatot ismételget, ráadásul néha teljesen oda nem illően (Sorozatban rontok három szervát, erre mit mond? „Határozott fejlődést láthatunk a játékban!" Kösz). Akkor inkább ne legyen kommentátor, a magam részéről három menet után ki is kapcsoltam, mert idegesített.

JÁTÉKLEHETŐSÉGEK

Induljunk el nehézségi sorrendben. Kezdőknek mindenképpen az Arcade módusz kipróbálása javallott elsőként. Könnyített játékmenet, alig-alig ütjük outra vagy hálóba a labdát, az események kicsit fel vannak pörgetve, és szinte magától rááll a tenyeresre az ütőnk. Kicsit komolyabb kihívást jelent a Quick Match mód, itt el lehet felejteni a könnyített játékmenetet; a megfelelő pillanatban és módon kell megütnünk azt a fránya labdát a sikerhez. A választható játékosok számára nem lehet panasz, van vagy két tucat – nekem mondjuk csak Agassi neve volt ismerős, de ez valószínűleg annak tudható be, hogy mostanság már nem nagyon követem figyelemmel a tenisz világát – nekem még Becker és Courier voltak a hőseim. A Quick Match kitűnően alkalmas arra, hogy kellő tapasztalatot szerezzünk az igazi feladatok teljesítéséhez. Ezek az Agassi Tournament és a Karrier mód: az AT-ben Agassi bácsival verekedhetjük végig magunkat a nevesebb tenisztornákon, a Karrier mód pedig a jól bevált játékoskreálós, pontosztogatós, edzőfogadós nyomulás, ahol hosszas küzdelmek árán kinevelhetjük a magunk álom-sportemberét. Akí megunta volna a gép elleni küzdelmet, az nekiállhat a neten / LANon játszani. Lehetőség van páros mérkőzésekre is, így akár egyszerre négyen mérhetjük össze tudásunkat egy jó kis ATG multiplayer party keretében.

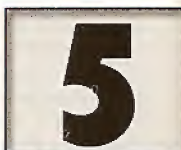
EZÜSTÉREM

Minden hibája ellenére az *Agassi Tennis* kiérdemli a képzeletbeli dobogó második helyét: nem annyira élvezetes vele játszani, mint azzal a bizonyos sokat emlegetett konzolos átirattal, de a *Roland Garros* sorozatot például magasan veri. Őszintén remélem, hogy a jövő évi kiadásban javítják a hiányosságokat, és akkor végre lesz alternatívája a... tudjátok hogy minek.

Liquid

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	5
Játszhatóság:	6
Szavatosság:	6
Zene-hang:	4



+ ***Korrekt teniszjáték***
- ***... pár idegesítő hibával***

KING OF THE ROAD

Hej, vajon milyen lehet kamionsofőrnek lenni? Megvalósítani gyerekkori álmunkat, mikor még azt hittük, ez egy nagyon érdekes és változatos foglakozás. Irányítani azt a böhömnagy monstrumot. Vagy kicsit reálisabban átélni az egészet: róni az utat egész nap és éjjel, eljuttatni a szállítmányt időben a rendeltetési helyére, gyorsabbnak lenni a konkurenciánál, küzdeni a fáradtság ellen, és kivédeni a többi vezető hülyeségét... lemegy a Nap, feljön a Hold, esni kezd az eső, és csak menni és menni rendíthetetlenül. A szemed előtt már csak az lebeg, hogy ha ezt a melót elvégzed, megveheted a csőrös Mack vontatót, álmaid netovábbját. És akkor majd felveszel valakit, hogy ezt a járgányt tovább hajtsa, és bizisten nem fogsz többé halat és csirkét szállítani, csakis jófajta dolgokat, olyat, ami nem büdös. És igen, akkor Te leszel az Utak Királya! Kipróbálnád egyszer? Na és ha ezt az egészet ötvöznénk a majd' évtizedes *Test Drive III* játékkal (tizenkét éves a cucc – Reiker)? Na mi van, lehervadt a mosolyod? :)



A *King of the Road* alapvetően kamionos progi. Azért csak alapvetően, mert fejlettségi fokunktól, anyagi lehetőséginktől, motivációnktól függően más járgányba is beülhetünk. Például BMW M5-be, ami ugye egy 400 lóerős sportlimuzin, és semmiképpen nem kamion. Ez persze az elején nem derül ki... Mert az eleje, khmm, szóval nem túl biztató. Az intró meglehetősen gyatra, se füle se farka, különböző kamionos akciójeleneteket láthatunk, a grafikai megvalósítás pedig nagyjából három évvel ezelőtti (vagy még annál is régebbi) szintű. A menüben szokásos állítgatásokon kívül van egy külön gomb csak arra, hogy egy "demo"-t nézegessünk a játékból. Van egy Recorder, mellyel meglepő módon felvételt lehet készíteni, és ezek után találjuk a játékhoz kapcsolódó gombokat. Elsőnek essünk túl a karaktergeneráláson, beírjuk a nevünket és választunk egy arcot... itt már komolyan felrémlett egy-két ősi játék, mint a *Stunts* és a *Pool*, ugyanis olyan röhejes rajzolt fejek vannak, mint azokban. Évekkel ezelőtt még megállták volna a helyüket valahogy, de most? Ezen túl választhatunk multiplayer és single player opciók között; kezdjük egyedül, hiszen előbb ismerjük meg ezt a programot: választhatunk új játékot, illetve betölthetünk egy régit. Régi nincs, játsszunk tehát új játékot: itt lehetőségünk van arcade, illetve szimulátor módban nyomulni, megadhatjuk a forgalom erősségét, a nappal / éjszaka váltakozásának gyorsaságát, illetve az alapvető időjárást. Már csak járművet kell választani – kocsi ill. teherautó – és indulhat a móka...

A KÜLDETÉS

A feladatok közül magunknak kell választani, bár a feladat tulajdonképpen mindig ugyanaz: valamit eljuttatni valahova. Ez lehet csirke, számítógép, vagy Martini; mindegy lenne, de persze nem egészen az. Van ugyanis minden szállítmánynak egy bizonyos mérőfoka, ez a törékenység. Ha nagyon száguldozunk, ugratunk, netán nekirontunk a hegynek balga módon – nos, akkor a szállítmány sérül, és a célállomáson kevesebbet kapunk a beígértnél. Az, hogy mennyit ígérnek egyébként, sokat elárul; kb. 1000 dolcsitól indul a kvóta, és felmehet húszezerig, vagy annál is tovább. Persze ez utóbbi összeg akkor lehetséges egyáltalán, ha teherautóval vagyunk, hiszen nagy mennyiségű áru kisebb járgányba nem fér bele – alapesetben a teherautó választásánál egy ZIL-t kapunk, ami meg is felel nagyjából a követelményeknek. Ja és persze akkor lehet számítani ezekre az irdatlan összegekre, ha például a célállomás GreyStone, amely helység nemcsak lent van a térképről, de oda út nem is vezet! Szó szerint a susnyán kell keresztülverekednünk magunkat, miközben a huppanóktól a rakomány szép sorjában atomjaira hullik, így a megszerezhető pénzmennyiség is fokozatosan csökken. Alapfelállásban egy kereskedelmi elosztóállomás mellett állunk, amely egyébként egy motelre emlékeztet; nevezzük egyszerűen csak raktárnak. A raktár oldalában sorban nagy ajtók vannak, eléállunk és a progi felajánl egy lehetőséget, mit kell vinni, hova, mennyiért, mennyi idő alatt, mennyire kényes a csomag, stb... ha megtetszik, nyomunk egy + gombot a numpadon, és már be is rakodtunk. Na de most már nyomás, mert szorít az idő. És ha ez még nem lenne elég,



mikor már úton vagyunk, egyszer csak "versenytársakat" kapunk, akik megpróbálnak hamarabb odaérni a célállomásra, mint mi. Magyarán kialakul egy verseny, menni kell, mint a meszes, de a pirosnál azért megállni, és jó, ha a sebességkorlátozást is betartjuk, mert a zsernyák elkaphat. Ha kerestünk elég pénzt, vehetünk nagyobb kocsit, kamiont, esetleg a fent említett M5-öst. Sőt, ha elég jól hasítunk, még alkalmazottat is felvehetünk. Bővül a cég, mindenki hepi, és közben szól a metal...

VEZETÉS

Elérkeztünk a program egyik gyenge pontjához, és ez az irányítás / fizika. Ha nem arcade módban megyünk, az autó folyamatosan billeg, nyeklik-nyaklik, ami még nem lenne baj, de belülről olyan mintha bicegne, és ez egy idő után hányingert is okozhat. Vigyázzunk magunkra és a vacsoránkra, válasszuk hát az arcade módot, mely megszabadít minket a tengeribetegség veszélyétől. Ha autót választottunk, nyilván gyorsabban megy és jobban kanyarodik, mint a ZIL, ami nagyjából a progiban is így van. Mivel automata váltósak a verdák (igen, még a BMW M5-ös is :) beletették a lehetőségét a kick-down üzemmódnak - ez azt jelenti, hogy nem csak rálépünk a gázra, hanem padlóig tapossuk. Ehhez a ctrl-t kell nyomni; de minő furcsaság, ekkor nemcsak a gázadás erősebb, hanem a kormányzás is! Sőt ekkor a fékezésből padlófék lesz. Egy idő után azon kaptam magam, hogy a ctrl-t folyamatosan nyomom a kisujjammal, ha sietek valahová, márpedig ebben a programban mindig sietni kell. Mások is közlekednek rajtunk és versenytársainkon kívül, ők néha erősen feltartanak minket, akkor is, ha látszólag csak bénáznak. Van, hogy megjelednek és satufékkel csúsznak a kanyar külső íve felé, de láttam olyat is, hogy már akkor megjedt a fazon, amikor engem még eltakart a hegy, úgy látszik Dr. Röntgen ült az autóban és keresztüllátott az akadályokon. A vetélytársak egyébként eszméletlenül nyomják a gázt, így nekünk sincs más választásunk, mint folyamatosan a határon autózni. Segíthet ebben, hogy az autónkat – pénzért persze –felspécizhetjük az út mellett található szereldékben: hasznos extra a bővített üzemanyag tank (és nem is kerül sokba), az erősített motor (ez már borsosabb), és még megannyi cucc, a spéci felfüggesztéstől az autópálya és terepgumikon keresztül a navigátorig. Ha úgy érezzük, elég nyerő járgányt kovácsoltunk össze, kipróbálhatjuk a versenypályán, merthogy ilyen is van. Azért nem árt vigyázni, ez nem egy Silverstone, itt off-road rész is van!



Kiadó: **JoWooD Productions / 1C**
Fejlesztő: **SoftLab-Nsk**
Eredet: **Oroszország**
Konfig: **PIII 500 128MB RAM**
Formátum: **PC**
Web: **www.jowood.com**

GRAFIKA

Maga a mélypont. A képek alapján ez a játék készülhetett volna három-négy évvel ezelőtt is. Komolyan. A



belső nézet, az autók külső képe, a táj, mind-mind kritikán aluli. Erről nem is szeretnék többet írni, a végén még valami csúnyát mondok.

ÖSSZEGEZVE

Régi emlékeket ébresztett bennem a játék - a pályák kinézete akárcsak a *Test Drive III*, spécizhetjük az autónkat, mint a *Street Rod*-ban, a kocsi úgy billeg a pályán, mint a Lambo terepjáró a *Stunts*-ban; ám pozitív, hogy van küldetés és van karrier mód. Az ötlet egészen jó, kár, hogy botrányosan rosszul sikerült az egészet megvalósítani.

Patrik

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	2
Játszhatóság:	5
Szavatosság:	4
Zene-hang:	5



+ *Izgalmas pályák, érdekes játékmenet, vérbő akció*
- *... ha az 1993-as viszonyokat nézzük*


ЧОРНОБ

IN SITU, OF THE OLD NORMAN CHURCH AS IT EXISTED IN THE 12th CENTU
WITH ADDITIONS MADE IN THE 13th, 14th & 15th CENTERIES. ALL OF WHIC
THIS VIEW BEEN REMOVED NORMAN REMAINS HAVE BEEN
OLD MOULDINGS CHEVRON


576
neverwinter nights



576 KBYTE

PARTNEREINKNÉL MINDIG KAPHATÓ A LEGÚJABB

AMENNYIBEN ÖN IS SZERETNE PARTNERÜNK ÉS FORGALMAZÓNK LENNI, VALAMINT CÉGE INGYENES HIRDETÉSÉT EZEN AZ OLDALON MEGJELENTETNI, KERESSE SZERKESZTŐSÉGÜNKET A 369-2686 TELEFONSZÁMON, VAGY A TLAJOS@576.HU ILL. FRIGYES.BISCHOF@576.HU E-MAIL CÍMEN.

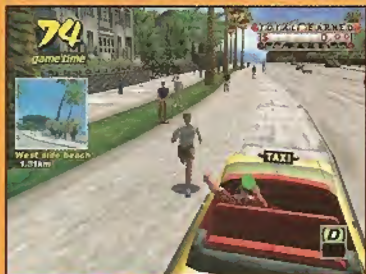
CRAZY TAXI

Mi, szegény szerencsétlen pécés gémerek ;) jól el vagyunk zárva az arcade átiratoktól. A mázlista konzolos közönség minden második hónapban kap valami finomságot, olyan csemegék újabb folytatásai érkeznek a gépeikre, mint a *House of the Dead*, a *Virtua Fighter*, a *Time Crisis*, vagy éppen a *Crazy Taxi*. Nekünk meg az utóbbi időkig semmi, szégyenszemre kéredzkedhetünk át egy kis játék erejéig a PS2 / Xbox tulaj szomszéd Pistikéhez, vagy verhetjük el az egész havi bevételünket fél óra alatt a játékteremben. Mostanság kezd javulni a helyzet; igaz, ehhez egy évvel ezelőtt „tragédiának" kellett történnie. Ez a bizonyos tragédia pedig nem volt más, mint a Dreamcast gyártásának leállítása. A SEGA felhagyott az erősen veszteséges játékgép támogatásával, átment multiplatform kiadóba, és ezzel számunkra is megnyitotta az utat pár korábbi nagy játéktermi siker felé. A pécés átiratok minőségéről mondjuk lehetne vitatkozni (gondoljunk csak a borzalmas *SEGA GT*-re), de a trend mindenképpen üdvözlendő: tessék csak minél több mindent kiadni pécére, SEGA bácsi, mi is szeretünk ám verekedni, lövöldözni, meg autókázni!

ŐRÜLT VÁROS, ŐRÜLT TAXISOK

A *Crazy Taxi* a játéktermekben kezdte a pályafutását (ott hatalmas siker volt, annak idején ti is biztos láttátok a sorokat a gép előtt) aztán jött a Dreamcast verzió (ez se volt kutya, a *CT* azon játékok közé tartozott, melyek miatt az emberek szükségét érezték egy DC megvásárlásának), tavaly pedig kiadták a kettes számú Playstation-re is (kimaradt a GameCube átirat - Reiker, mint Kukacoskodó). A cikk írójának mindhárom verzióhoz volt szerencséje, legjobban a Dreamcast-os változatot kedvelte, de szívesen játszott a PS2-ős verzióval is. Ennek legfőbb oka az, hogy a *Crazy Taxi* egy eszméletlenül eltalált játék. Az alapfelállás egyszerű, mint a pofon: adva van egy hatalmas város (nincs meghatározva konkrétan, hogy melyik - nekem mindig is San Francisco és Miami keverékének tűnt a dolog), te egy taxist alakítasz, utasokat kell felvenned, és az általuk kért helyre szállítanod őket. Ennyi. Mielőtt bárki sikítófrászt kapna, tessék szépen a játék arcade gyökereire gondolni. Egy játéktermi játék nem lehet bonyolult - azt úgy kell megalkotni, hogy még a legegyszerűbb gamer is elsajátítsa a kezelését (meg persze felfogja a játék lényegét) öt perc alatt. A *Crazy Taxi* bája pont ebben az egyszerűségben rejlik. Szúrj ki magadnak egy utast (színes jel mutatja, hogy fuvarra van szüksége; ha piros, akkor a közelbe megy, ha sárga, akkor messzebbre, ha zöld, akkor még jó messzire, gyakran a város másik végébe), állj meg mellette (kör jelzi azt a területet, ahol le kell állnod), vedd fel, és irány a célpont, meghatározott idő alatt persze - a kocsid felett ketyeg a számláló. Az objektívát egy nyíl jelöli, ami nagyjából mutatja, hogy merre is kéne mennünk. Nagyjából, mert ez nem valami műholdas útvonaltervező rendszer, szóval ne várd el tőle, hogy megmutassa, melyik sarkon kell befordulnod. Még szerencse, hogy a közlekedési szabályokat a *Crazy Taxi* világában meglehetősen szabadon értelmezik: hajthatsz, mint az őrült, átmehetsz a másik sávba, hatalmasakat ugrathatsz a meredek utcákon, maximum rád dudálnak meg az utasod sikongat egy kicsit - ütközhetsz is, a kocsi nem fog sérülni, legfeljebb lelassul, vagy lerepül az útról. A vezetés közbeni dumák egyébként nagyon jók, a fuvar sürget a hátsó ülésről, te nyugtatgatod, meg visszaszólogatsz neki, ha valami durvább beszólásra ragadtatja magát. Ahány sofőr (négy van belőlük: Axel, Gus, Gena, és B.D. Joe), annyi duma és annyi vezetési stílus; érdemes mindegyiket kipróbálni - az én kedvencem a csajszi volt. A pécés verzióban három játékmódot találsz: van ugye az Arcade, az eredeti szabályokkal (időre megy a fuvar, amennyivel előbb érsz célba, annyit spórolsz a következő fuvarra - ennyi idő alatt ugyanis új utast kell találnod), az Original (3, 5, 10 percig vezethetsz egyfolytában, nincs limit az utas felvételére) és a Crazy Box (16 őrült misszió, ugratás, meghatározott számú utas célba juttatása limitált idő alatt, bóják ledöntögetése - ezek piszok nehezek, csak akkor fogj bele, ha már alaposan begyakoroltad az irányítást a többi móduszban). A taxizás persze pénzre megy (minél gyorsabban viszed a rendeltetési helyre az utast, annál többet csöngetek; ha lejárt az idő, buktad a pénzt, és még jól bele is rúgnak az ajtóba a hálátlan disznók), ennek különösen az Original Mode-ban van jelentősége, ahol a játék egy-egy menet végén értékeli a teljesítményedet, E-A kategóriában osztva jogsit a képességeidet értékelendő. Ha már nagyon profi vagy, képes leszel több speciális mozgás (Crazy Through, Limiter Cut, Crazy Dash) kivitelezésére is; ezek elengedhetetlenek ahhoz, hogy a Crazy Boxos missziókat ki tudd pörgetni.







GYENGUS KONVERZIÓ

Maga a játék tehát jó; de vajon milyen lett a mis kis pécés átiratunk? Nem cifrázom: gyenge, egyértelműen a leggyengébb az összes eddigi port között. A *Crazy Taxi* egyik legnagyobb pozitívuma volt (konzolokon), hogy hozni tudta a stabil 60 fps-t, és lássuk be, egy ilyen őrült módon száguldozós, pörgős játékhoz elengedhetetlen a tökéletes, röccenésmentes képfrissítés. A pécés változat ezzel szemben meg-megakad, és a framerate még talán a mindenkor megkövetelt 30 képkocka / másodperc arányt sem éri el, nem hogy a hatvanat - mindez egy teljesen korrekt, minden más mostanában megjelent játékot gond nélkül futtató gépen. A másik problémám az, hogy csúnyácskának tűnik a grafika. A textúrák alacsony felbontásúak, a pop-up még a legtávolabbi fokozaton is az orrunk előtt történik, a pályák meg szögletesek, kockaépületekkel. Most vagy velem van a baj, és tévén nézve (azaz konzolon játszva) sokkal jobb az összkép, vagy ez a verzió fércmunka. Nem mondom, el lehet vele szórakozni, és a randácska külső mögött még mindig egy nagyon jó játék rejtőzik, de akkor sem az igazi. Szomorúan mondom ki a verdiktet: aki az igazi *Crazy Taxi*-val akar játszani, az vagy menjen el egy jobb játékterembe, vagy vegyen egy Dreamcast-ot, ami ma már egy átlagos videokártya árának feléért kapható (Ámen - Reiker).

Liquid

Kiadó: **Empire Interactive / Vivendi Universal**
Fejlesztő: **Strangelite / SEGA - Hitmaker**
Eredet: **Japán**
Konfig: **PII 450 64MB RAM**
Formátum: **Arcade, DC, PS2, GC, PC, GBA**
Web: **www.empireinteractive.com/crazytaxi**



ÉRTÉKELŐ

Látvány:	5
Játszhatóság:	7
Szavatosság:	6
Zene-hang:	5



+ **Crazy Taxi!**
- **Az eddigi leggyengébb konverzió :(**

Michael Schumacher Racing World KART 2002



Gokartozni mindenki szeret - kivéve azt, aki még nem próbálta. Annak idején - talán a fűnyírógyártók, vagy mások -, amikor kitalálták ezt a mókát, nem sejthették, hogy ekkora világőrületet indítanak útjára. Mert a kartozás nemcsak remek szórakozás, hanem nagyon jó üzlet is. A bérgokartok sokkal egyszerűbbek és könnyebben vezethetőek, mint nagyobb társaik, de még így is nagyszerű móka a kis szerkezetet hajszolni. Sokan lenézik ezt a sportágat, kissé méltánytalanul, hiszen itt minden gyorsabban zajlik az ember szemszögéből, mint bármely más autóverseny-ágban. A fékezés tényleg csak egy pillanat, a vetélytársak támadásainak kivédésére is csak töredék másodpercek állnak a rendelkezésre. Olyan kihegyezett reflexek kellenek ide, hogy az szinte hihetetlen. Mikor megkérdezték Alex Wurz-ot, aki BMX világbajnokság után kezdett gokartozni, és végül bejutott az F1-be, hogy milyennek találja az autóversenyzés csúcsát, azt felelte: a sebességérzés nagyszerű, csak minden olyan lassan történik, legalábbis a gokarthoz képest...

Willi Weber szerint kicsit leáldozóban van mostanság a versenyzőkre építő merchandising iparág. Ha valaki, akkor ő tudja, hiszen Michael és Ralf Schumacher menedzsereként szinte mindent tud az aláírással, logóval eladott termékek tucatjairól. Csak Schumacherhez kötődően több, mint kétszázféle terméket kínáltak – mostanáig, ugyanis a legtöbbjük gyártását leállítják. Valószínű, hogy a nép nem vette kellő mennyiségben a gyártásból kikerülő dolgokat, például a „versenyszellemmel" átitatott szalámit... Mindenesetre marad Schumacher relikvia így is bőven. Elég, ha csak a kezünkbe került *Michael Schumacher Racing World KART 2002*-re gondolunk. Nézzük csak meg közelebbről... Mivel Schumi maga is többszörös kart bajnok volt, kézenfekvő, hogy valami reális kapcsolatot keresünk közte és a játék között. Ami nincs, legalábbis ő nem tesztelte a játékot. Az, hogy az ő neve alatt jön ki, legyen elég... persze a játékban szerepel Michael, nem is kevésszer, sőt, ellene is játszhatunk, ha elég ügyesek vagyunk. A játék egy egyszerű intróval indul, ahol gokartozást látunk, és persze magát a nagy Schumachert 3D grafikában :) A végén el is mosolyodik...

A menü képernyőjének a közepén egy kart forog unosuntalan, a Driver menüpontban beállíthatjuk milyen színű és szagú legyen. További menüpontok a Training, Time Trial, Championship, Options és végül Exit. Tehát a szokásos. Pedig nem, csak annak tűnik :) Mindhárom autózási lehetőségben három pályát kapunk és az alap osztályban indulhatunk, ami nem más, mint a 200 köbcentis, négyütemű hobbi-gokart kategória. Ha tovább akarunk jutni az ICA (nem, nem Bíró Ica), illetve az FSA kategóriákba, akkor nyerni kell. A Trainingben a körrekordokat kell megjavítanunk – ehhez kapunk segítségül egy ghost kartot is. A Time Trialban – a nevével ellentétben nem körrekordot kell javítani, hanem a négy körös futam (egyedül persze) összidejét kell lenyomnunk. És végül itt a Championship mód, melyben a többiek ellen kell nyomulni. Azért nincs olyan, hogy Race, azaz verseny, mert a bajnokságban bármely futamot választhatjuk, nem kell sorrendben haladni – persze csak azokban a kategóriákban mehetünk, melyeket már elértünk. De itt is van egy kis gonoszság, ha a Time Trialban például sikerül feljutni az FSA kategóriába, attól még ott a Championship módban ugyanott nem mehetünk versenyt. Ehhez ugyanis meg kell a nyerni ott is a megfelelő futamokat...



IRÁNYÍTÁS

Gyors, mint a veszedelem. Az ember elsőre gondolhatná, hogy arcade, mert annak látszik (és az is), de az igazság szerint lehetne színtiszta szimulátor is, mert a gokart az tényleg ilyen „árkádos" a valóságban is. Van egy elméletem, miszerint amikor annak idején először elhatározták, hogy autóverseny-játékot csinálnak játékgépre, a programozók elmentek autóversenyezni, hogy megtudják milyen is az valójában. A pénz és a lehetőség addig tartott, hogy csak a gokartozást próbálhatták ki, aztán az élményeiket és a vezethetőséget beleírták abba a bizonyos autóverseny progiba. Így született meg az arcade... (Móricka dühösen vette ki kezét a biliből... - Reiker :). Tehát az irányítás gyors és nagyjából pontos is. Néha kicsit hezitál, amikor át kell rántani az egyik ívből a másikba, de ezt a hibát is csak nagyjából minden huszadik körben teszi. Aki gyors akar lenni, annak azt tanácsolom, hogy ne csúsztassa keresztbe a járgányt, a rally stílus itt nem nyerő. Nagyon rövidek a féktávok (és nem is mindenütt kell fékezni, a legtöbb helyen a gázelvétel elég) de ennek ellenére nem ildomos a kanyar belsejébe befékeznünk magunkat, mert ha rá is kormányzunk, megint csak csúszás lesz a vége.

VERSENYEZGETÜNK

Összesen kábé húsz pálya van, köztük egy magyar is (sasadi reptér). Sőt, honfitárssal találkozhatunk a versenyzők között is; lám, nem csak Schumikból a világ. Mielőtt lepacsiznánk a sráccal, vegyük számításba, hogy ellenünk versenyez, mégpedig könyörtelenül. Míg az alsóbb osztályokat két óra alatt kivégezhetjük, a vetélytársak a legfelsőbb kategóriában (100 ccm, kétütem - megy, mint állat) nagyon agresszívek és gyorsak. Ráadásul, ha lecsúsznak az ideális ívről – akár amiatt, hogy belénk akadtak – egy irányba erőlködnek, és néha ezzel az összeakaszkodással el is úszik a versenyünk. A lökdösődés viszont oké, az igazi kartban is ez megy :). Ha ebben az említett legfelső osztályban nem sikerül az elsők között kvalifikálni magunkat, akkor nagyon nagy malac kell a jó szerepléshez. Minden előzés legfontosabb mércéje: a szerencse. Ha nincs, akkor visszaesünk az utolsó helyre. Emiatt egy idő után kifejezetten idegromboló hatása van a játéknak; ha bekapcsoljuk, előtte csukjuk magunkra az ajtót, mert sokat fogunk káromkodni, legalább a kisebb gyerekek ne hallják.





Kiadó:	**JoWooD Productions**
Fejlesztő:	**Terratools**
Eredet:	**Németország**
Konfig:	**PII 450 64MB RAM**
Formátum:	**PC**
Web:	**www.msracingworld.com**

GRAFIKA, HANGOK

A grafika bonyolultságára jellemző, hogy az opciók menüpontban grafikánál a felbontáson kívül csak összesen három (!) effektet állítgathatunk. Ez nagyjából meg is mutatja mekkora igénybevételnek teszi ki a kártyánkat a játék. A pálya a gokart jellegéből adódóan egyszerű és kis térben helyezkedik el, az autócskák kidolgozottsága épp megfelelő, ám a környezet lehangolóan műanyag. Van éjjeli pálya is, na az elég gusztusosra sikeredett; de a nappali pályák, pláne a vissza-vissza köszönő szélmalmok... láttunk már sok ilyet máshol. A hangok rendben vannak, a közönségre olykor rájön az őrülhetnék, főleg, ha pályacsúcsot futunk, nekem viszont érthetetlen, hogy a vetélytárs kartja miért más hangon pöfög, mint a miénk.

VÉGÜL

Egész jópofa program lett ez a *KART*, még ha a Schumacher kollekcióban is adják éppen.



Bár talán az előnye ennek is megvan: Schumi weboldalán regisztrálva online is játszhatunk. A grafika kissé egyszerűcske, de nem rombolja a játék hangulatát, és a gépigény is kisebb. A játszhatóság a lényeg, és abban nem rossz a programocska.

Patrik

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	5
Játszhatóság:	7
Szavatosság:	4
Zene-hang:	5



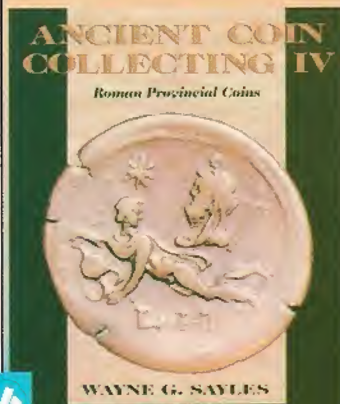
+ *Gyors, élvezetes*
- *...de idegőrlő*

LEGION



Időszámításunk előtt - mikor a Római birodalom a fénykorát élte, szinte az egész mai Európa területe a Császár elnyomása alatt nyögött. A birodalom már olyan hatalmas területen terült el, oly sokféle nép lakta, hogy szinte lehetetlen volt kormányozni. De a Császárnak mindez mégsem volt elég. Cézár még több területet akart magának, még északabbra akarta tolni birodalma határait, és a tartományokba kiküldött helytartóin keresztül még több adót akart kicsikarni a már végletekig kizsigerelt népekből. Miközben Róma a pompában és a gazdagságban fürdött, a birodalom határain elkeseredett küzdelem dúlt, a Római légiók kíméletlen és egyben kilátástalan harcot folytattak határvidékeken. A történelemkönyvekből, gondolom, mindannyian tudjátok, hogy a Birodalom bukásának kulcsa éppen a hatalmas méretében volt, de most megpróbálhatjátok átírni a régmúlt história eseményeit. A Strategy First kiadásában, a *Civilization III* és az *Europa Universalis II* után, most a Római légiók parancsnokai lehettek, és a birodalom egyik helytartója.

Numizmatika. Magyarul: érmegyűjtés. Ezt kívánják elsütni a brit fejlesztők extra érdekesség gyanánt. Potom $2.99-ért a hivatalos oldalt meglátogatva szert tehetünk egy eredeti, tisztogatási folyamatot sem látott római pénzérmére az időszámításunk szerinti 3. ill. 4. századból – mellé, kiegészítésként a jó arcok David Van Meter kézikönyvét kínálják (*Handbook of Roman Imperial Coins*) - akciósan, 44 amerikai fizetőegységért. Gázfelhő. Egy gyors vizit az amazon.com oldalain, s nyomban kiderül: lehet ezt olcsóbban, 32 dollárért is. Ráadásul ez a kiadvány csupán Julius cézártól Anastasius-ig követi az idővonalat – nem esik szó a Köztársaság periódusában nyomott érmékről, vagy (az igencsak játékba vágó) provinciális pénzverésről. Kezdők inkább Wayne G. Sayles sorozatát vizsgálják be ($18 a *Roman Provincial Coins* epizód), profik Anne S. Robertson sokkötetes munkáját (darabja $98) forgassák bizalommal. ~ *Reiker*





DIPLOMATA LÉGY, S EGYBEN HADVEZÉR

Aki ismeri a *Civilization* vagy az *Europa Universalis* sorozatot, az bizonyára otthon fogja magát érezni ebben a fajta stratégiában, ami amolyan körökre osztott, és a real time stratégiák keveréke (Legalábbis a fejlesztők állítása szerint). Fejet hajtok minden körökre osztott stratégia kedvelő előtt, de nekem ezúttal sem jött be ez a stílus. De hogy miért is nem tudott magával ragadni, ahhoz kezdjük inkább az elejéről, és nézzük, hogy mit is kaptok, ha kiveszitek a tokjából és beteszitek a CD meghajtóba azt a fényes korongot, amit a játék doboza rejt.

A játék telepítése mindössze néhány percet vesz igénybe, mivel csupán alig több mint 200 megabájt kúszik fel a winchesterre. Telepítés után nincs semmiféle readme fájl, semmi olvass el dokumentum, semmiféle leírás a CD-n, de hogy mennyire magára hagyták a fejlesztők a játékosokat, az a játék elindulása után is érezhető lesz, de erősen. A főmenüben meglepő módon csupán négy menüpont rejtőzik. Az új játék, a mentett állás betöltés, a kilépés, és a szerzők névsora. Jól olvassátok: nincs semmiféle opció. Nincs semmilyen beállítási lehetőség: nem lehet beállítani sem a felbontást, sem a színmélységet - legfeljebb a hangerőt, de azt is csak játék közben, a fő képernyőn megbúvó kicsiny és szerény „Options" menüpont alatt, ahol a mentés / betöltés és a kilépés is megtalálható. Új játékot választva, mindjárt a legelső választási lehetőség egy tutorial, aminek én értelmét nem láttam. Mindössze attól tutorial, hogy egyetlen várost kell elfoglalni, és ha az sikerült, vége is az oktató küldetésnek, de az, hogy mit is kell a különböző ikonokkal ténykedni, melyik mire való, hogyan lehet fejleszteni a csapatokat, növelni a lakosságot, egyáltalán a magáról a kezelésről egy szó sem esik. Az oktató pályán kívül összesen négy küldetés vár teljesítésre, de közöttük semmilyen összefüggés nincs. Az első a Brit szigetek elfoglalása a sziget déli csücskén betörve, illetve egy erős tartomány kiépítése, második ismét a Brit szigeteken játszódik, de most a sziget közepéről indul, a harmadik a Gallok elleni hadjárat; a negyedik pedig visszarepít a kezdetekhez, időszámításunk előtt 367-be, amikor a Római birodalom még nem létezett, és a feladat a birodalom alapjainak a lerakása lesz. Bármelyik küldetést is választjátok, két fő beállítás közül lehet választani (a történelemnek megfelelő, illetve a szabadon választott, ahol tetszőlegesen a küldetésben szereplő bármelyik oldalt választhatjátok). Minden hadjáratban legfeljebb négy szereplő van, továbbá egy véletlenszerű vagy hét előre beállított kezdő pozícióból indulhattok, amelyeket kiválasztva én nem láttam semmi különbséget. Amin biztosan nem lehet változtatni, az a kezdő csapat erőssége, ugyanis minden küldetésben három város lesz indulásként a kezdeben. Maga a játékmenet roppant egyszerű, ugyanis a csapatokra kattintva kiszürkül a terület, ahová léphetnek és a képernyő alján megjelenik, hogy milyen erős és milyen összetételű csapatot választottál ki. A városra kattintva egy másik képernyőre jutunk, melyen középen a város látképe látható: jobb oldalon a felépíthető épületek rajza, bal oldalon a városban állomásozó illetve a mozgósítható egységek - alul pedig a város

termelési adatai, ami mindössze az élelem, az ásványok (kő és vasérc), valamint a fa termelésével foglalkozik. Ezek előállításához lehet építeni farmot, bányát illetve fakitermelő telepet. A katonai egységek felszereléséhez és a lakosság növeléséhez már jóval többféle építmény közül lehet választani, az egyszerű kovácsműhelytől a gladiátor-iskolán keresztül egészen a bazilikáig. A városok sajnos valószínű kőfallal vannak körülvéve, ugyanis a felépíthető építmények száma véges. Ha elfogy a hely, nem lehet semmit építeni, csak ha valamit lerombolunk előtte. Az, hogy melyik városban hogyan alakul a populáció, milyen lesz a lakosság morálja, az ott állomásozó katonák harci kedve, már azon múlik, milyen arányban van jelen a különféle épületfajták mennyisége. A hely szűke és végessége miatt ez nem is olyan egyszerű feladat, ugyanis ha erős katonaságot akartok, akkor nem lesz hely templomnak, meg kórháznak illetve egyéb olyan építménynek, ami a hangulatot javítja, ha pedig mindenki jól érzi magát a városban, akkor nem lesz hely a lovasság, a légiók és az íjász csapatok kiképzésére - ezek nélkül pedig nem lehet csatát nyerni. Szóval nehéz a dolga a katonának: nem egyszerű dolog megtalálni az egészséges egyensúlyt.

A játék fejlesztői szerint a játékmenet egyik erőssége, a diplomáciai taktikázásban rejlik. Külön képernyőn lehet nyomon követni, hogy melyik néppel éppen milyen viszonyban vagyunk, illetve kivel folytatunk kereskedelmet. Itt mindenkinek magának kell eldönteni, hogy kivel köt békét, kit akar szövetségesének, kivel akar kereskedni és mely terület lesz az, aminek hadat üzen. Ebben nem tudok tanácsot adni, annyit viszont megsúgok, hogy ha egy nálad erősebb tartománnyal akarsz szövetségre lépni vagy békét kötni, a képedbe fog nevetni, ha pedig nálad gazdagabb az a bizonyos terület, amivel kereskedni akarsz, akkor lazán közli, hogy nincs egymással semmi dolgotok.

Ha minden városban ki lett jelölve, hogy milyen épületet kell építeni illetve mely egységeket akarjátok a városból útnak indítani háborúzni (jobb gombbal kell kattintani a városban állomásozó egységre hogy toborozd őket), akkor a birodalom térképen a homokórára kattintva van vége egy körnek. Minden körben mindenki egyszer léphet, illetve a szürkével satírozott terület határáig lépkedhet. Ha két ellenséges csapat találkozik, vagy ha a városhoz ér egy támadó csapat, akkor a mozgatni kívánt egység kijelölése után, az ellenségre vagy a megtámadt városra kattintva, elkezdődik a csata. A kiszemelt ellenséges csapat fölé mozgatva az egeret mindössze annyi derül ki, hogy kicsi, közepes vagy nagy csapat amivel szemben állunk; egy város fölé mozgatva az egeret pedig csak annyi derül ki, hogy mekkora a lakossága és miből mennyit termel. Az, hogy ott mekkora erejű katonaság állomásozik meglepetés marad, egészen a támadás megkezdéséig. Annyit érdemes itt megjegyezni, hogy egy egységben legfeljebb nyolc csapat lehet, a csapatok létszáma pedig erősen függ a fejlettségüktől, illetve a harci tapasztalatuktól. Összecsapáskor egy újabb képernyőn találjátok magatokat, ahol a felsorakozott egység csapatait lehet a térképen elhelyezni, beállítani az alakzatukat, illetve a mozgás módjukat. Ezen az előzetes képernyőn már lehet valamit sejteni az ellenség összetételéről és a nagyságáról - de innen már nem lehet visszalépni, legfeljebb okosan elrendezni az egységeket. A beállítás befejezése után, egy félig háromdimenziós képernyőn találjuk magunkat, ahol a csata lezajlását lehet megnézni; de csak nézni, ugyanis beavatkozni nem lehet, még visszavonulás sincs, amire sajnos erősen szükség lenne. Nem is egyszer előfordult velem, hogy egy teljesen felszerelt, azaz maximális létszámú csapattal mentem neki egy hasonlónak, és csak az ütközet megkezdésekor derült ki, hogy nagyjából ötször annyian voltak, mint én - így aztán pillanatok alatt péppé verték a nagy verejtékkel összeverbuvált seregem. Egy város lerohanásakor érhet mindenkit a legnagyobb meglepetés. Szintén egy fullra felszerelt támadó erővel rohantam le egy közepes (kb. 5000 lakosú) várost. A csata előtti taktikai képernyőn már sejtettem valamit, mert néhány pixelnyi hellyel nagyobb területet foglaltak el a védők mint én, aztán meg jött a fekete leves. A csata megindításakor szinte elkerekedett a szemem, ugyanis alig fértek el a csatatéren az ellenem felsorakozott védők - úgyhogy megint szétverték egy csapatomat, szinte percek alatt.

MEGGONDOLATLANSÁGOD AZ, MI VESZTED OKOZZA

Az egész játékra inkább azt lehet mondani, hogy egy szimpla kétdimenziós stratégia, kivétel ez alól az összecsapások megjelenítése, ami már olyan *„Age of Empires"* szerű, félig háromdimenziós módban zajlik. Csata közben a szépen felsorakozott egységek lassan, komótosan megindulnak egymás ellen; a lovasság előre vágtat, az íjászok és a lándzsások biztonságos távolságra megállnak és onnan lövik ki a nyilaikat, illetve dobálják a lándzsájukat; aztán ahogy a két oldal összeér, a sorok felbomlanak és elkezdődik a kavalkád. A monitor alján megjelenik minden csapatról, hogy éppen támad, védekezik, vagy fejvesztve menekül. A menekülő csapatok véres lábnyomokat hagyva maguk után szétszélednek a szélrózsa minden irányába. Csata közben igazi harci zajokat is lehet hallani, ugyanis a támadó lovasság lovai nyerítenek, a lovak patái dübörögnek a földön, a légiósok páncélja zörög a lépteikre, az íjászok nyilai surrognak a levegőben, a kardok, pedig teljesen élethűen csattognak, ahogy a pengék összeérnek. Szóval a hangok és a grafika annak ellenére tűrhetőnek mondható, hogy nincs semmilyen beállítási lehetőségük; s talán épp azért, mert ilyen szerény a játék gépigénye.

Kiadó:	**Paradox Entertainment / Strategy First**
Fejlesztő:	**Slitherine Software**
Eredet:	**Egyesült Királyság**
Konfig:	**P233MMX 64MB RAM**
Formátum:	**PC**
Web:	**www.slitherine.co.uk/legion/legion.htm**

S TÜRELMED MEGHOZZA MAJD GYÜMÖLCSÉT

Ritkaságszámba megy manapság, hogy a fejlesztők olyan játékot dobnak a piacra, amihez nem kisebb atomerőműnek kell zizegni a szobában - de szerencsére ez most pont olyan. A játék kezelése rövid idő alatt megtanulható, csupán az átgondolt stratégia és a diplomácia finomságai azok, amihez bizony néha erősen törni kell azt a buksit. A külső megjelenésének túlzott egyszerűsége mondhatnám puritánsága ne tévesszen meg tehát senkit. Vérbeli stratégia ez bizony, amiben csak az okos taktikázás, esetenként a jól átgondolt kivárás, és a ravasz diplomácia az, ami eredményessé teheti a küldetést. Az esztelen hadakozás, az ellenfelek lebecsülése semmi jóra nem vezet. Harcra fel hát, stratéga barátaim - és csak türelem, semmi meggondolatlan kirohanás, és akkor sok-sok estére hoz majd kikapcsolódást nektek a légióitok hadjárata.

Clemi









ÉRTÉKELŐ

Látvány:	3
Játszhatóság:	6
Szavatosság:	5
Zene-hang:	4



+ ***Alacsony gépigény, hosszú hadjáratok***
- ***Nehezen kiismerhető ellenfelek, idejétmúlt grafika***



TEAM FACTOR

Ritkán órul jár a teszter, ha szerkesztőségében járván lecsap minden magányosan fekvő, nyüstölésre váró programra. Én most mégis így tettem, táskám nyitott szájába söpörtem egy nagy kupacnyi új játékot. Az első lemez, amit otthon kiemeltem a puttonyból *Mobile Forces*ként mutatkozott be. Jé, egy taktikai FPS. Másodikként előkapart lemez a *Team Factor* nevet viseli. Jé, ez is egy taktikai FPS. Véleményemet e stílus virágzásáról már megejtettem másutt, tehát ha nem is fásultan, de izgalmaktól mentesen egyengettem a progi installálási szükségleteit. Viszont amit az első indítás után tapasztaltam, egyáltalán nem hagyott hidegen. Üdítő izé..., dühítő hidegzuhanyként ért a váratlan fordulat, hogy a gépem merevre fagyott. Ne, te ne! Kiváló szoftverüzemeltetői képességeim legjavát mozgósítva sikerült elhárítanom a problémát (OpenGL helyett Direct3D). A játékot elnézvén nem kellett volna törnöm magamat ennyire...

Tegyük félre most még a véleményezést, és első körben ismerkedjünk a tényekkel. A *Team Factor* a számomra nem túl sokat mondó 7FX csapat munkája; egyéb érdekességük, hogy csehországiak (Sokan köztük újságíró kollégák voltak – a project supervisor pl. a cseh GameStar szerkesztőjeként dolgozott – Reiker). Gondolom én – a nagy eszemmel –, hogy a bejárandó út egyszerűnek látszik. Csinálunk egy jó kis lövöldözős, taktikai FPS-t - ennek most nagy a keletje, benyomulunk a köztudatba és máris tálcán hozzák elénk a Kánaánt. De nem véleményezek még. Szóval ez a stílus nem igényli a szóló kampányt, mint ahogy azt már más háza táján is tapasztalhattuk. A *Team Factor* szólórésze csak annyiban különbözik a többjátékos módtól, hogy egyedül kínlódunk. Meg bár bot a puskacső elé téved néha. Kezdéskor ki kell választanunk a gyilok színhelyét, és adagolni néhány mesterséges ellenfelet. Meghatározhatjuk harci technikájukat, attól kezdve, hogy zöldfülű vagy profi (van közte vagy hat fokozat), netán hogy védekező vagy támadó harcmodort kívánunk-e. Mindezek után bele kell gyömöszölni őket egy-egy csapatba, melyek száma – és most láss csodát! – akár három is lehet.

A cseh(szlovák) játékipar - eltérően kis hazánk hőskori felhozatalától (lásd Novotrade) - kezdetben szöveges (később point & click) kalandjátékokból tartotta el magát. Számos, kizárólag belföldön terjesztett Amiga / PC kalandjáték után (köztük egy aranyos *Monkey Island* paródia, a *„Tajemství Oslího ostrova"* – azaz *„The Secret of Donkey Island"*) az áttöréssel járó eufóriát elsőként az Illusion Softworks ízlelhette meg (*Hidden & Dangerous*), majd a Bohemia Interactive következett, ergo az *Operation Flashpoint* (érdekesség: a fejlesztés 1996-ban kezdődött, amikor is az alapító testvérpár úgy döntött: Atari Jaguar játékok helyett összecsapnak valami kis „arcade" jellegű anyagot PC-re – s lőn *Poseidon*, majd nagyobb szabású *Flash Point*, majd még „nagyszabásúbb" *Flashpoint 1985: Status Quo* [forgalmazó „Wild" Bill Stealey Interactive Magic-je], végül a Codemasters szopogathatta le a csontot az immáron elképesztően ambiciózus *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*-ről ;). A csehek tehát jól és okosan nyomják a katonásdit – persze nem mind arany, ami luminózus: a *Team Factor* pl. kritikán aluli. Akkor is, ha a 7FX csapat „ellopta" a Flashpoint brigád grafikusát. Szegény arc... ~ *Reiker*



Cseh katonai csapásmérés 1995-ből: Gravon, platform - Atari Falcon 030.

CSAPATFAKTOR

A harcmezőre lépés előtti pillanatokban vár ránk a feladat, hogy kiválasszuk karaktertípusunkat, mely nagymértékben meg fogja határozni (vagy éppen korlátozni) cselekvési lehetőségeinket. Taktikánkat, akarom mondani. Ezek lennének a harcosok típusai:

Soldier: az átlagos katona, sok fegyvert használ, képességei közül egyszerre többet bír aktívan kezelni, ő az amolyan mindenre nyitott figura, a csapat alapkatonája. Hátrány, hogy nehezebben fejleszthető (Hogy mit, arról picit később).

Specialist: jól nevelt védekező figura, ki általános össztüzet szórhat az ellenfelekre, míg a többiek alattomos kígyóként be nem kúsznak az enemik csizmájába. Jó a páncélozottsága, előnyként képes használni a speciális és nehézfegyvereket; gondolok itt a rakétavetőre, gránátdobóra, aknákra, varázspálcára... ilyesmik.

Scout: a lopakodó halál, a lesből támadó végzet. Nem csak a fegyverén, de egész testén használható a hangtompító. Közelharcban jó, mint egy ninja; van nála detektor, lehallgató és konzervnyitó.

Sniper: hátulról ritkítja soraikat, messze hordó puskájától rettegnek még a szárnyaikat féltő legyek is.

Ha sikerült kiválasztani melyik karaktertípust kedveljük, már csak egy szimpi csapatba kell belépni







Kiadó: **Singularity Software**

Fejlesztő: **7FX**

Eredet: **Csehország**

Konfig: **PII 500 64MB RAM**

Formátum: **PC**

Web: **www.teamfactor.co.uk**



(melyek színekkel különböztetik meg egymást). A kék csapat nem más, mint a NATO erők gyülekezete, a vörösök ki mások lennének, mint az oroszok. Ha már a színek szimbolizálják a csapatok hovatartozását, akkor a feketék (a harmadik csapat) a rosszfiúk, akik hovatartozását pályája válogatja. Ha netán a Közel-Keleten puffogtatnánk, akkor iszlám fundamentalisták esélyesek a cím elnyerésére, ha a dél-amerikai dzsungelben, akkor a kokainisták hordái, ha Magyarországon, akkor meg... (nem politizálunk – Reiker). Mindezek a besorolások (színválasztásosdi) csekély, mondhatni semmilyen hatással nincsenek a játékmenetre, a lelkiismeret-nyugtatáson kívül.

TAKTIKAI SZEREPJÁTÉK?

Ez a bizonyos faktor, ami az RPG-re utal, lenne a nagy újítása játékunknak. RPG, mint szerepjáték, de e hangzatos kijelentés mögé ne képzeljünk túl sokat. Karakteralkotásunk után (igen az, ami fentebb olvasható) és a játék on-line regisztrálása után a hivatalos honlap adatbázisába kerülünk. A lejátszott csaták után elemzésre kerül teljesítményünk. (Ja igen, és akinek nincs netelérése, vagy csekélyke sávszéle miatt nem tud játszani ebben a formában... hát annak obi van, meg különben is egy lúzer). Az elemzés, ha pozitív, akkor pontokkal kecsegtet. Szépen kidolgozott szisztéma szerint lehet begyűjteni az osztályzatokat, ha valaki nagy tömegekben irtja a kezdőket, ne számítson tapsviharra, de ha egy zöldfülű találja homlokon a veterán zsoldost, az mindjárt értékelendő. Ha elégséges pontot gyűjtünk össze, karakterünknek mindenféle finomságból válogathatunk – így lesz elméletileg személyre szabott és egyedi. Megajándékozhatjuk jobb tulajdonságokkal, vagy akár a használható fegyverarzenál is bővíthető, a hírek szerint vagy negyven fajta gyilokszerszám tölthető le a neten keresztül.

A VALÓSÁG

Mindez oly szépen hangzik, hogy el sem hiszem. Nem is kell. Maga az ötlet tulajdonképpen értékelendő, de ha ez sem lenne benne, akkor magát a játék fejlesztését sem lett volna érdemes elkezdeni. Míg a *Mobile Forces* az autós ötlettel versenyez, további előnye az *Unreal* látványvilág, a rögtön ismerős és nívós környezet. Itt viszont messze nem ez a helyzet. A *Team Factor* ugyanis annyira gyenge grafikát kapott, hogy még most is prüszkölök, ha meglátom. Igazi huncutság az egészben, hogy a fejlesztők a sivárságot, mint előnyt próbálják eladni. Álljon itt egy szép példa, így pedálozik a csapat főnöke, Pavel Sinagl:

„Ez a többjátékos taktikai FPS a kicsi, titokzatos katonai akciók játéka. Úgy értem, hogy egy kis, tíz– húszfős kommandós egységet ledobnak a célpont közelébe, végrehajtják az akciót, majd végleg eltűnnek. Szóval nem kell helikopterekre, tankokra és más ilyesmire számítani. Ez a taktikáról szól, a pár perces időkeretbe foglalt akcióról, mert mi nem szeretjük a „respawning" gondolatát sem!".

Most megmagyarázom miről beszélt a bácsi. Először is nem fejlesztenek a pályákon és fegyvereken és a szkineken kívül semmit, mert ez kényelmes és egyszerű. Kettő, a program teljes egészében *Counter-Strike* másolat.

Bevállalva a tojásdobálást is, meg kell mondanom, hogy a *Team Factor*ral játszani irtó nyűgös volt. Azért, mert egy elképesztően nehéz és csúnya játék. A motor igencsak erőforrás igényes (ellenben a fejlesztők állításaival); a textúrák, a környezet, az ellenfelek: ocsmányak. A karakterek nem egyszerűen mozognak, hanem szinte úsznak a képernyőn, az élethű mozgás teljesen idegen tőlük. Az éppen kezelt fegyver képe a képernyőn röhejes, nem is beszélve a „kezünkről". Az újabb pofont akkor kaptam, amikor elsütöttem a golyószórót. Mintha sikertelenül próbálkoznánk az öngyújtó lángra lobbantásával. A többi fegyver használatakor sem kaptam a valóságot jobban megközelítő effekteket. A gyenge megvalósítás tulajdonképpen mindenre kiterjed; az egész játékra rátelepszik az a valami, amit csak úgy becézünk: „jaj de tré!"

Az Interneten keresztüli játék most még igencsak döcögős (amellett, hogy a játék már egy ideje kint van és a játékosokat úgy kell összefogdosni!), rendkívül sok a bug és a komolyabb fagyás is. Érdekes volt olvasni, hogy a hivatalos verzió megjelenését követően miféle „javításokat" tartalmaz az első patch; csak úgy mazsolázok a listából: spectator mód, javított mesterséges intelligencia, a páncélzat látványának finomítása, a respawn kódrész újraírása, a vér megjelenítése (azaz most már végre lehet látni, eltaláltuk-e az ellenfelet). Ezek a példák szemléltetik, hogy nem éppen rutinos fejlesztőcsapattal állunk szemben. Ha ezek a nagy jelentőségű részek javítva lettek, mi minden maradhatott még?

ELLENJAVALLAT

NE, és még egyszer NE próbálkozzunk ennek a gaménak a nyüstölésével. Bennem pillanatról pillanatra erősödött a meggyőződés, hogy a *Team Factor* eltávolítása a merevlemezről egy rendkívül üdvözítő tett lenne, mind a családom, mind jómagam számára. Ha valaki mindenképpen a **KByte** e havi számából akar taktikai lövöldözőset választani, inkább a *Mobile Forces*-t ajánlanám. Ez a játék egyszerűen: nem faktor.

Balage

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	4
Játszhatóság:	2
Szavatosság:	2
Zene-hang:	3



+ *Szerencsére játszhatunk mással is*
- *De most ezzel kell...*



AGE OF WONDERS II THE WIZARD'S THRONE

A fiatal utas kilépett a kabinjából a léghajó fedélzetére, és a gyönyörű naplementébe révedve próbált küzdeni a minduntalan felszínre törő tragédia képei ellen, ami a nemzetségével történt. A léghajó kapitánya egyszer csak a horizonton felbukkanó dühöngő viharfelhőkre mutatott, és kiadta a legénységnek a parancsot, hogy készüljenek a viharzónán történő áthaladásra. A fiatal utas csak nézte a gomolygó, örvénylő felhőket, és valami rossz érzés kerítette a hatalmába. Egyszer már látott hasonlót - keresztezte egy ilyen a hajója útját, futottak át az agyán a sötét emlékképek. És a rossz érzése beigazolódott. A felhőörvényből egy pillanat múlva gyorsan növekvő pontok rajzottak ki, amik egyenesen a hajó felé vették az irányt. Szinte eszmélni sem maradt idejük, és már tisztán kivehetővé váltak, mik azok, amik közelednek - de már későn. „Sárkányok!" - ordította el magát a kapitány. A kutyafejű, lángoló szájú szörnyek hihetetlen energiával és sebességgel csaptak le az erős léghajóra. A bátor kapitány előre rohant a mellvédhez, és biztatta a legénységet, hogy szálljanak szembe a közeledő borzalommal, de a veszedelmet már nem tudták elkerülni. A Sárkányok elérték a léghajót; elég volt néhány tüzes lángnyelv, amitől a léggömbje lángba borult, s a hajó megállíthatatlanul zuhant a sötét tenger felé.
A fiatal Merlin, merthogy ő utazott a hajón, lassan süllyedt alá a háborgó sötét tengerben, de közben egy hang szólította. Gabriel volt az, kinek mélyről feltörő nyugodt hívó szavát hallotta. „Ébredj nagyra becsült barátom. Ismét eljött a szörnyű nyugtalanság ideje, és te eljöttél hozzám. Én visszavezetem a lelked a halál kapujából, hogy te újra elfoglalhasd a helyed a világodban, a téged megillető helyen. Evermore földjén vagy, amelyet a mágusok köre kormányoz, varázslatok gömbjei, évszázadok óta. Én nem tudom megállapítani, mi okozta, hogy a bűvös kör felbomlott, melyben a levegő, a tűz, a föld, a víz, az élet és a halál tökéletes egyensúlyban volt eddig. Menj hát, fiatal barátom - hozd ismét egyensúlyba a világot mozgató erőket! Szólíts, ha szükséged van rám, és én megmutatom neked az utat, hogy nagy varázsló lehess és visszaemelhess engem a mágusok trónjára! Emelkedj fel, fiatal Merlin, és deríts fényt a titokra!..."

JÖJJETEK HŐSÖK, TITEKET SZÓLÍTLAK

A számítógépes játékok piacán mindig is különleges helyet foglaltak el a fantasy világba kalauzoló, körökre osztott stratégiai játékok. Elég, ha csak a több millió példányban eladott, és a mai napig legnépszerűbb *Heroes of Might & Magic* sorozatra gondolunk. 1999-ben az *AoW* első részének nem volt túl könnyű dolga, hogy részt szakítson magának a játékosok szívében, de az akkori internetes szavazások ellenére (a Gamespot oldalán elnyerte a *„Legjobb játék, amivel a kutya sem játszott"* címet) mégis elég sikeresnek bizonyult ahhoz, hogy elkészüljön a folytatás, és kesztyűt dobjon a *Heroes* sorozatnak.

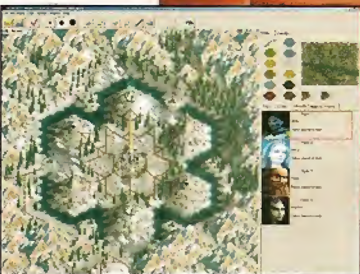
Mindaz mellett, hogy a történet folytatódik, a fejlesztők igyekeztek megtartani azokat az elemeket, amik oly sikeressé és különlegessé tették az első részt. Megtartottak sok varázslót és lényt az első részből, de vadonatúj szereplők is színre lépnek; és megtűzdelték egy sor olyan újítással, ami igazán veszélyessé teheti a konkurencia számára.
A *Heroes of Might & Magic* és az első rész veteránjai - bár a kinézet kicsit megváltozott ugyan - első pillantásra képben lesznek. A körökre osztott harcrendszer, az immáron 3D-s térképek, a különböző fajokból toborzott hadseregek és városok irányítása, mind-mind ismerős motívumok. Van itt 12 választható faj, amiből kettő teljesen új: a „drakóniaiak" az ősi sárkányok leszármazottjai, félelmet nem ismerő harcosok, akik meglepő jártasságról tesznek tanúbizonyságot a tűzmágiában; a másik új faj a „tigraiak", akik inkább a lopakodásukról és a rejtőzködő képességükről híresültek el. A fajok különféle egységei mind kinézetben, mind képességekben alaposan különböznek egymástól - de szerencsére mindez jól ki van egyensúlyozva, csak ki kell tapasztalni, hogy melyik fajta egységnek melyik a megfelelő ellenfele. A feladat, amit Merlin kapott nehéz, és egyedül nem is tudná megoldani; ezért időről időre megjelennek a színen a hősök. Ők azok, akik sokszor ingyen, csupán szimpátiából, de legtöbb esetben bizonyos összeg fejében csatlakoznak Merlinhez. Ők azok, akik talán a legfontosabb szereplői lesznek a játéknak, és legfőbb segítői hősünknek a gonosz legyőzésében. Kezdetben csupán az előre generált hősök állnak majd csatasorba, de később saját hősöket lehet készíteni, felruházva őket mindenféle különleges képességekkel, a megtanult varázslatok segítségével. Minden hősnek van egy alaptulajdonsága, ami némi idő elteltével tovább fejleszthető, és mind újabbakkal és újabbakkal kiegészíthető. Ugyan minden szereplő képes fejlődni, a megnyert csaták illetve a megölt ellenségek számától függően szintet lépni, és minden szinten tovább fejlődhet valamilyen képességük - ezt befolyásolni csak a hősöknél lehet. A képességek kialakításában szerepet játszanak még a birodalom különféle helyein felszedett, vagy az ellenségtől zsákmányolt különféle ereklyék, páncélok, amiket a hősökre lehet aggatni. Szintenként pontokat kapunk, amikért újabb és újabb képességeket vásárolhatunk. Ezek a képességek aztán erejüktől függően szabott „árral" bírnak. Az igazán hatalmasakat nem is lehet megvenni egy szintlépésnyi pontból, ezért tanácsos spórolni rájuk. Egy szónak is száz a vége: a lényeg, hogy szinte szabad kezet kapsz hőseid megalkotásában és fejlesztésében, így akarva-akaratlanul is szerepjátékos érzést vittek a játékba.

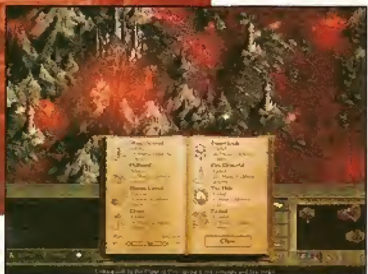
VARÁZSERŐM AZ, MI TÉGED PORBA TASZÍT

A küldetések kezdetén csak a csapatodat jelképező egységek környékén látod a térképet. A lesötétített területek felfedezésre várnak, amit vagy járkálással, vagy varázslattal deríthetsz fel. Az elsődleges feladat megtalálni a szimpatizáns városokat, akik vagy önszántukból, vagy némi juttatás fejében hozzád pártolnak. Ezután bányák és farmok birtokba vételével elkezdhetjük megalapozni a városaink és a birodalom











Kiadó:	**PopTop Software / Gathering of Developers**
Fejlesztő:	**Triumph Studios**
Eredet:	**Hollandia**
Konfig:	**PII 300 64MB RAM**
Formátum:	**PC**
Web:	**www.ageofwonders2.com**





financiális szerkezetét. Erre azért is szükség van, mert a hadsereg létrehozása és fenntartása piócaként szívja a kincstárad aranyait. Minél nagyobb a sereg, annál több kerül a napi fenntartása, így a gyenge léhűtő, igazából semmire sem jó társaságokat célszerű szélnek ereszteni. A térképen található fajokat viszont ajánlatos minél előbb meghódítani, mert ha nem mi tesszük, akkor az ellenség teszi. S ugye az győz, aki a szövetségesei által erősebb. A küldetések célja egyébként elég egyszerű: megölni az ellenség vezéreit, mielőtt ők teszik veled ugyanezt. A játék 20 küldetést tartalmaz, összesen több mint 100 különböző lényből állhat össze a seregünk. A játék alatt 30 bajnok bukkan fel, mind más és más tulajdonságokkal. Újdonság az istenek megjelenése, így a városainkban templomokat építhetünk az általunk választottnak. Érdemes velük jóba' lenni, mivel a hatalmuknál fogva igencsak megkeseríthetik az életünket. A játék során különféle feladatokkal bíznak meg, melyek sikeres teljesítése után pénzt, varázserőt, illetve különleges képességekkel felruházott egységeket kaphatunk jutalomként.
Mint ahogy azt az ilyen játékokban megszokhattátok, egy ellenséges csapattal találkozva nagy valószínűség szerint összecsapásra kerül majd sor. Egy csapatban nyolc egység lehet, mozgás közben a csapat fölött lévő szám jelzi, hogy az mennyire feltöltött. Az ellenséges csapatra kattintva egy ablakban megjelenik, hogy abban milyen egységek vannak, tehát nem feltétlenül kell nekirontani minden arra járónak. Az, hogy egy csapatban hány egység van, nem jelent semmit; ráadásul, ha a közelben más csapatok is vannak, akkor tutira beszállnak ők is a buliba, úgyhogy csak csigavér. Ha a két ellenség találkozott és valamelyik harcra szánta el magát, akkor már csak két választás marad. Vagy a gépre bízzuk az ütközet lebonyolítását, és akkor néhány másodperc múlva csak a végeredményben gyönyörködhetünk, vagy mi játsszuk le az ütközetet. Ha ezt választjuk, akkor egy tisztességes méretű harcteret kapunk, ahol valóban van hely az egységek átgondolt mozgatására, elhelyezésére, van hely a stratégiára. Ha unalmassá válik a küzdelem vagy túlzottan egyértelmű az erőfölény, akkor menet közben még mindig van lehetőség átkapcsolni automatikus módba. Előfordult velem is, hogy direkt mentettem egy csata előtt, és a gépre bíztam a csatát. Hát mondanom sem kell, hogy lazán elpáholtak. A mentett állás visszatöltése után már én vezényeltem le az ütközetet, és érdekes módon elég simán győzni tudtam.

LÉGY TE TÁRSAM, S SZÖVETSÉGESEM

A multiplayer rész tulajdonképpen az alapküldetés sorozatelemeiből épül fel, hiszen mind az egységek, mind a hősök ugyanazok, csupán a feladat egyszerűsödött. Győzni mindenki fölött. Ebben a módban lehet játszani a helyi hálózatban, az Interneten, és számomra legalábbis meglehetősen újdonságként jelentkező módon, email-ben. Valami eszméletlen lehet, amikor minden lépés után a gép elmenti az állást és elpostázza a címzettnek, ha pedig megérkezik a válasz, akkor azt visszatölti. A multiplayer választásakor aki a szervert indítja, 23 pálya közül választhat; méretük változó, az egészen kicsi, 2 játékos számára készülttől a hatalmas, 8 résztvevős küzdőtérig. Indulás előtt beállítható, hogy egy körben maximálisan mennyi ideig gondolkodhat egy játékos, illetve az is, hogy egyáltalán meddig tarthat maximum egy játék. Az is külön beállítható, hogy a játékosok a gép által felajánlott varázslóval indulnak neki, vagy saját maguk választják ki és állítják be a jellemző alapképességeiket. Az is beállítható, hogy a küzdelmeknél minden automatikusan történik, vagy módunkban legyen eldönteni, mi akarjuk-e a saját stratégiánkat alkalmazni; illetve, hogy ez minden esetben így legyen, vagy csak akkor, ha két „human" játékos találkozik. Egy külön menüpontban beállítható még továbbá, hogy teleport kapuk használhatók-e illetve építhetők legyenek-e külső őrhelyek, „outpost"-ok.

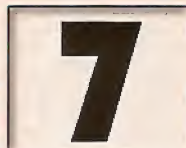
JÖTT, LÁTJUK, HALLJUK, ÉS GYŐZNI FOG?

A kezelőfelületről azt hiszem nem kell különösebben semmit mondanom, hiszen ez az, ami szinte minden ilyen stílusú játékban egyforma. Alul balról az üzenő ablak, ahol a fontosabb eseményekről kapjuk a tájékoztatást, jobbról a mini térkép, amelyen egy adott pontra kattintva egy pillanat alatt ott lehetünk bármelyik helyszínen, középen a kincstár, a megszerzett energiaforrások állapota, valamint a varázslatok és a fejlesztések, továbbá az éppen fejlesztés alatt álló egységek és épületek készenléte követhető nyomon. A városra kattintva a képernyő szélein megjelenik két ablak, amiből a bal oldaliban a fejleszthető építmények és egységek ikonja látszik, a jobb oldaliban pedig a meglévő épületek láthatók. Ebben az ablakban, ha nagyon pénz szűkében vagy, el lehet adni, ami éppen nélkülözhető. Egy egységre vagy egy hősre kattintva szintén felbukkan a képernyő szélén két ablak, de most a bal oldalon az egység képe (a hősöknél a talizmánok helyeivel), a jobb oldalon pedig a különféle tulajdonságaik és azok fejlettsége, erőssége látható.
Üdítő újdonságként hat a játék külső megjelenése. A teljes játéktér, beleértve az ütközetek külön képernyőit is, izometrikus nézetű 3D-ben pompázik. A felbontás 800x600-tól 1280x1024-ig állítható, és még ráadásul zoomolható is. Az egységek, a hősök és a környezet részletesen kidolgozottak - szinte jólesik a szemnek szétnézni a birodalmában. A varázslatok és az ütközetek effektjei szinte tökéletesek, bár a mozgás animáció harc közben néha kissé félre sikerült. Játék közben kellemes, nyugtató, valóban a környezet hangulatához illő zene szól, és minden eseményt a megfelelő hanghatás kísér. Egyszóval mind a zene, mind a grafika ott van, ahol lennie kell; és mindehhez valóban elég az ajánlott konfiguráció. Már csak egyetlen megjegyzés ide a végére - az *AoW2* egyszerűen így jó, ahogy van. Még kezdő fokozaton is kellően képes megizzasztani bárkit, és remekül szórakoztat.

Clemi

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	7
Játszhatóság:	7
Szavatosság:	8
Zene-hang:	7



+ ***Hosszú hadjáratok, alacsony gépigény***
- ***Időnként rendesen betartanak az ellenfelek***

THE WATCHMAKER

Az „Órás" című kalandjáték a lehető legkevesebb meglepetéssel szolgál. A műfaj „szabályait" követi, a szokásos erényekkel és hibákkal büszkélkedhet: teljesen átlagos sztori, de picit misztikus, hogy izgalmas legyen. Német szinkronszínészeket alulmúló hangok, végül egypár olyan szinten elborult megoldandó feladvány, melyek látványától is elfog a hascsikarás. Mindezek ellenére a *Watchmaker* című program még mindig a szórakoztatóbb alkotások közé tartozik. Halálos ítélete nem kérdéses - a kevés újdonság, ami van, az elég uncsi; de sajna idén oly kevés a kalandjátékok száma, hogy minden egyes kiadványt a megérdemeltnél is nagyobb figyelem követ. Konkurencia nélkül a programokat felfelé minősítik, örülünk, hogy van felkiáltással - mi ezt a hibát nem követjük el, ilyen gyengék nem vagyunk.

Két karakterrel lehet végigvinni a játékot (méghozzá szimultán), ők nem mások, mint a paranemnormális felügyelő Darrel Boone, és a szépséges ügyvédnő Victoria Conroy. Rosszindulatú feltételezések szerint ez a felosztás az *X-akták*, vagy a *Gabriel Knight* játékok mintájára született, de plágiumnak nyoma sincs. Ugyanis ez a fenti két karakter összes annyi személyiséggel sem rendelkezik, mint egy marék pillangó. Többnyire a játszhatósági ráta emelése miatt, no meg a forgatókönyvben leírt dramaturgia szerint vannak ketten. Néhány feladvány (melyeket ebben a stílusban akadálynak is hívhatnánk) csak egy embert igényel, de vannak olyanok, ahová mindketten szükségesek (Az egyik tartja a vödröt, a másik szivattyúzza a vizet a kerti csapból). Ezt a marketingesek eredeti ötletnek adják el, de ahogy olvasgattam a hozzászólásokat ilyen-olyan rosszindulatú Internetes forrásokból, az ötletet már rég felhasználták például a *Day of the Tentacle* vagy a *Beast Within* című, nem is éppen mai keltezésű játékokban. Ja, és a rosszindulatú források azt is hozzáteszik, hogy „azok" a játékok némileg jobban sikerültek. Én is hozzáteszem. Ez a kettes felosztás egészen prózai okok miatt jó. A főhősök közösen használják az „inventory-t", vagyis a tárgylistát, továbbá a fogkefét és egy tányérból is esznek. A játék folyamán egy-egy hanyag „efnyolc" lenyomással könnyedén, stresszmentesen csúszunk át a másik karakterbe - mindez nem más, mint a helyszínek közötti ugrabugra gyaloglás nélkül. Ahogy a *Dűné*ben is, „utazás mozgás nélkül"; de ez csak úgy eszembe jutott, nem tartozik ide.



A ZÜGYNÖKÖK!

Darrel és Viktória egy osztrák kastélyban bóklásznak, céljuk egy titokzatos óra, a „pendulum" titkának leleplezése. Ez a nagyhatalmú óra a Föld energiáit fókuszálja, és a szükséges rituálék után fókuszpontjában az ember: halhatatlanná válik. Mindenesetre ezt állítják. Halhatatlanoknak (hegylakók, vámpírok stb.) gyakori használata nem ajánlatos, mert ők éppen hogy elveszítik ezt a +8-as tulajdonságot, elsőkből lesznek az utolsók, utolsókból az elsők. Az óra eredetéről nagyon kevéskét tudunk, és csak apró falatkákban adagolják (ahogy a kisgyereket etetik pici kanálkával, közben sűrű szájtörlés) a további információt. Lépésről lépésre derül fény a kapcsolatra a kastély tulajdonosa és az óra között, de végig egy kicsit zavarosan - és bevallom, számomra követhetetlenül. A mit miértek gordiuszi csomóként gabalyodnak az orrom előtt, nekem meg nemhogy kardom, de még bugylibicskám sincs a megoldáshoz. Újabb netes hírforrás: szerintük azért követhetetlen kissé a történet, mert a nehezebb részeket nem fordították az eredeti olaszból angolra; vagy csak hanyagul, már reggel is a délutáni szieszt várva. Ciki.

A párbeszédek egyébként is mesterkéltek, nehezen követhetőek, magyarán sokszor ökörségeket beszélnek, ami még csak nem is vicces. Fárasztó a hosszú, kimerítő magyarázatokat, anekdotákat hallgatni apróságokról, vagy tök felesleges dolgokról, míg a lényeg elsikkad, vagy ami még rosszabb - el sem hangzik. Hehe, egy újabb érdekesség: a játék címe is félrefordítás. Az angol „watch" ugyanis karóra, ők ilyen népek, van külön szavuk a hordozhatóra. De a játékban csak bőszme nagy fali, álló, fekvő, terpeszkedő és semmi esetre sem mobil órák láthatóak, melyek angol neve „clock", ez a hiba. Mindenki okosabb lett, éljen!

A *Watchmaker* interaktivitása a lenyűgözőtől a rettenetesig húzódó skálán jócskán az utóbbi felé tendál. A szinkronok, vagyis a hangok, melyeken keresztül megnyilvánulnak az egyes szereplők











Kiadó: **Got Game Entertainment**

Fejlesztő: **Trecision**

Eredet: **Olaszország**

Konfig: **PII 266 64MB RAM**

Formátum: **PC**

Web: **www.gotgameentertainment.com/watchmaker**

iskolapéldája a „mit nem szabad" fogalmának. Van egy fickó, akit mintha két színész beszéltetne felváltva, egyszer így, egyszer úgy, ahogy puffan. Másoknak olyan a hangja, mintha a színész három feles és némi altató után szemüveg nélkül próbálná felolvasni az apró betűs részt. Pont az i betűn: amikor néha elviselhetően beszélnek, egyáltalán nem passzol a hangjuk az ábrázolt figurák karakterisztikájához.

A játék gyengén sikerült hangeffektjei azért is elszomorítóak, mert rengeteg duma van. Nemcsak a kastély birtokosait, lakóit, de az alkalmazottak regimentjét is ki kell kikérdezni, hogy minden apró részletet megismerjünk az óra titokzatos történetéből. A játék „ideje" tizenöt óra, és egy óra (clock) felügyeli minden lépésünket. Ha valamit passzentosan megcsinálunk, eltelik néhány perc, esetleg negyed óra. Ez nagyon hasonlít a Sierra-játékokhoz, ahol mindig mutatja valami, mennyire vagyunk a befejezéstől, de azt nem, hogy mit is kellene tenni ezért a befejezésért. Itt sem. A kastély hatalmas; ha az első feladat az eltévedés lenne, én sikerrel venném. Hogyan tovább: sajnos a *Watchmaker* ebben nem túl sokat segít, az egész játékmenet kicsit döcögős.

PÚZZ LE

Szerencsére a feladványok többnyire jók. Van néhány rakoncátlan enigma, ami ellenáll a józan gondolkodás, a szeretet és az igaz barátság eszméinek, például az úszómedencés sztori jó példa erre. A horgászbot, vagy a gyors fürdőzés megtette volna, de nem, bénázni kell ezret, mire kitakaríthatjuk az alját egy tárgyért. Nagy általánosságban a fejtörők nem is fejtörők, hehe. Tárgyakat kell gyűjtögetni és azokat más tárgyakkal összedugdosni, ha úgy marad nyertünk. Ha meg nem is igazán lehet érteni mindent (halkan megsúgom: én már oldottam meg úgy egy problémát, hogy nem is tudtam róla), ne törődjünk a kimerítő empirikus kutatások módszerességével: a próba-szerencse sokat segít. Mindez tovább növeli meggyőződésemet a játék valós értékeit illetően.

Egyértelmű, hogy a fejlesztők a játékot nem a kezdő, a műfajjal még csak most ismerkedő játékosok kénye-kedve szerint alakították. Sokszor szinte biztos az elakadás, az újra és újra hiába próbálkozás oly kellemetlen érzése. Szintén újra fellép a „keresd meg a pixelt" műsorszám, ami csak hab a tortán, főleg hogy egy egész kastélyban keresgélhetünk; lehet hogy talán frusztráló ez az egész?

A *Watchmaker* látványvilága „harmadik személy" követős, de ügyes space-ekkel belső nézetbe juthatunk, ahonnan már az egér segítségével, szinte FPS módon tekintgethetünk szerte a világba, adhatunk ki igényeinkhez alkalmazkodó, gyermekien egyszerű parancsokat.

A baj itt, hogy sokszor, sok helyszínen „be kell váltani", és úgy átvizsgálni a környezetet, nehogy valamit kihagyjunk. A látványvilágra igazán sok panasz nem lehet, a kastély nem néz ki rosszul. Ahogy telik az idő, úgy változik az időjárás, a fényviszonyok és a palota egyre látványosabb lesz a napfürdőben, egyre izgalmasabb az esti órákban, egyre félelmetesebb éjszaka.

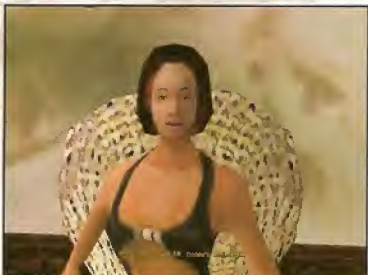
A kezelhetőséggel esett a legkevesebb problémám, mind az egér, mind a billentyűzet „engedi magát". Az is kellemes, hogy a program automatikusan érzékeli a bejárandó távolságot, ha a kert másik végébe pöttyintünk, a karakterünk átvált futásba, még szerencse, hogy nem nekem kell biciklit tennem alá.

Nem csak a kastély lesz egyre „jobb", a játékmenet is felélénkül picinykét a vége felé közeledve. A páros karakteralakítás feszültségteremtő dramaturgiai húzását kihasználva egyre több „veszély" leselkedik majd ránk, de azért semmi esetre se bízzuk el magunkat. A *Watchmaker* sokkal jobb játék lehetett volna, ha jobban odafigyelnek a forgatókönyvre, összedobnak egy elfogadható minőségű szinkront, ilyesmi. Ettől függetlenül lehet, hogy a hardcore kalandorok simán élvezni fogják ezt a programot, nem úgy, mint én.

Balage









ÉRTÉKELŐ

Látvány:	6
Játszhatóság:	5
Szavatosság:	5
Zene-hang:	4

5

+ ***Jó játék lehetett volna***
- ***De nem az***

AURYN QUEST





Kiadó: **DreamCatcher**
Fejlesztő: **discreet monsters / Attaction**
Eredet: **Németország**
Konfig: **PII 450 128MB RAM**
Formátum: **PC**
Web: **www.aurynquest.com**

Végtelen Történet. Annak idején, még kisiskolás koromban, valamikor a nyolcvanas évek közepe, vége felé, testületileg jártunk moziba, s néztünk meg a *Neverending Story* első részét. Nem vitás, az a film bűverővel bírt a csodákat még észlelni képes gyermekek fejecskéjében, s egyenesen meglepődtem, amikor jó egy évtized múltán tudtam csak meg, hogy a könyvet, mely alapul szolgált, bizonyos Michael Ende írta. Kötelező anyagnak érzem ezt a művet, többek között azért, mert egy igazi, hamisítatlan MESE - így, nagy betűkkel. Egy szó, mint száz, a moziból kitereltetve hittünk abban, hogy a valóságban is létezik az a bizonyos könyv, s folyamatosan íródik, s ha néha a témául szolgáló világ nagy veszélybe kerül, mindig akad egy vállalkozó kedvű gyermek, aki megmenti Fantáziát - az országot, ahol mindig derű és fény honol. A támadó gonosz jellemzően a sötétség és a semmi bajnoka, a világot pedig az üres könyvlapoktól kell óvni, vigyázni. Ebben a küzdelemben pedig hősünk legfontosabb segítsége a szívében lakozó barátság és szeretet. Hogy nyálasan hangzik? Mégsem az, ezt garantálom. Könyv és film(ek) tehát egyaránt kultikus művek, s megismerésük kötelező jelleggel bír.
De mégis, micsoda az az Auryn, s milyen kapcsolat fűzi össze hősünkkel, akinek a nevét sajnos pillanatnyilag teljesen elfelejtettem? Nos, az intro tanulságai szerint Auryn egy bálvány, s leginkább összetekeredett kígyót formáz, mellékes fizetését pedig a világ, Fantázia egyensúlyának fenntartásával keresi meg. Egy napon azonban szörnyű, s elképzelhetetlen dolog történik: Auryn-t elrabolja egy gaz szakállas, mialatt másikuk (a testvére?) ezt megakadályozni igyekszik, s minthogy próbálkozása sikertelen, kénytelen-kelletlen nekivág az ereklye visszaszerzésére irányuló kalandnak, amibe a tisztelt fejlesztők kényszerítették bele. Talán mondanom sem kell, hogy az oly érzékeny egyensúly persze megbomlott, s Fantáziát a teljes megsemmisülés fenyegeti - ez utóbbi állításomat bárki ellenőrizheti, ha ki merészel lépni a játékból.
És hogy napjaink programozói fejéből mi pattan elő egy Végtelen Történet kaliberű kultusz-nagyság hallatán? Természetesen platformjáték... Emlékszem, már a régi, jó C64-es időkben is volt szerencsém egy Neverending játékkal szorosabb kapcsolatba bonyolódni, s mit tesz a sors: az is platformjáték volt. A különbség azonban szembetűnő. Teljes három dimenzióban lehetséges felkeresnünk az összegyűjtendő célpontokat, s ugrálnunk a mozgó ill. mozdulatlan platformok között, elkerülendő a zuhanás cseppet sem felemelő élményét. A program tehát nem kimondottan bonyolult, vagy érdekfeszítő játékmenettel rendelkezik; a nehézséget valószínűleg az irányítással tervezték megoldani a tisztelt fejlesztők.
Amely irányítás több okból ugyan, de egyenesen borzalmas. Mindjárt kezdve egy eredetileg vizuális megoldáson. A kameranézet saját szemszögből mutatja az eseményeket, és ez, mondjuk úgy, platformjátéknál nem kifejezetten szerencsés. Közmondással élve: nem látni a fától az erdőt, pontosabban azt, hogy hova is léptünk. Kimondottan idegesítő az ugrásoknál, hogy vaktában pattogunk át egyik lebegő kőpadlatról a másikra, lévén, ha lefelé néznénk, rögtön elvétenénk a síkbeli irányt. A mozgáson kívül azonban senki ne számítson semmilyen egyéb, speciális interakcióra, merthogy olyan nincsen. Ha találkozunk egy begyűjtendő célszeméllyel, akkor az elkezdi makogni a szövegét - de sem elnyomnunk, sem megtartanunk nem lehet, mert kötött munkaidőben dolgozik a drága. Kezelési hátrányként említem még, hogy menteni gömbök felszedésével tudunk (meg amúgy a P gombbal is), de a mentésünket betölteni már sokkal kacifántosabb, noha elhalálozásunk esetén a legutóbbi mentési pontra kerülünk. Ám van egy másik megoldás is, mely az én véleményem szerint frappánsabb is lehetett volna. A trükk pedig a következő: hozzuk elő az F8-cal az úgynevezett control-panelt, mint egy FPS-ben, s írjuk be: „sos". Aranyos. De azért ez mégiscsak platformjáték, itt nem kellene ilyen megoldásokkal szembesülnünk, nem is beszélve arról a tényről, hogy egy harmadik személyű szemszög sokat, nagyon sokat használt volna a játszhatóságnak. Így viszont az átlagfelhasználó első pillanatba egy Atlantis-szerű kalandot vár, második ránézésre egyszemélyes mészárszéket, s csak harmadjára fogja fel az elszomorító tényt: ez bizony egy banális tévedés, ügyességi játéknak álcázva.
Grafikai megvalósítás terén ugyancsak szégyellhetik magukat a fejlesztők. A táj szögletes, a textúrák elhanyagoltak, a háttérben vibráló égbolt pedig leginkább egy étkezési baleset nyomán, csekély alapossággal feltörölt, polivinilklorid burkolat szépségét és részletességét idézi. Az esetenként előforduló karakterek mozgása, már ha ezt annak lehet nevezni, meglehetősen darabos, nem beszélve a rájuk húzott textúra igénytelen voltáról, s az egész kompánia változatossági mutatójának negatív értékek felé tendálásáról.
Egyvalamiről még mindig nem szóltam, mégpedig a játék hangulatáról. Ez az egyetlen komponens, ami egy irányíthatatlan, ronda játékot még megmenthet a teljes anyagi és erkölcsi csődtől. Azonban az *Auryn Quest* eddigi hanyagságából következően a hangulat is mélyponton van. Ez a játék hihetetlenül, alulmúlhatatlanul unalmas. Csak mászkálsz, s néha belebotlasz valamibe, amit nem átallnak lényként definiálni, s az elmondja a maximum kétmondatos monológját. Aztán mászkálsz tovább, no meg ugrasz, próbálsz túljutni ezen a rémálmon, de persze nem megy. És akkor betöltődik orvul az elmentett játékállás. Ekkor pedig már úgy döntesz, kilépsz, s az outro végigszenvedése helyett már-már menekülsz a programból. Abból a játékból, amely nem méltó a nevére, egyszerűen megalázza az alapul használt történetet. Ez a produktum egy véges történet. Mese? Nincs.

dracoo - [illusion]









ÉRTÉKELŐ

Látvány:	5
Játszhatóság:	2
Szavatosság:	3
Zene-hang:	4

3

+ ***Izgalommal teli várakozás***
- ***Csúf béka, korona nélkül***

LEGO FOOTBALL MANIA



Kiadó: **Electronic Arts / LEGO Media**
Fejlesztő: **Silicon Dreams**
Eredet: **Egyesült Királyság**
Konfig: **PII 350 64MB RAM**
Formátum: **PlayStation2, GBA, PC**
Web: **www.sdreams.co.uk/html/htlmfr.htm**

Foci, szotyi, foci, szotyi, foci, szotyi, foc... ja, már adásban vagyok? Nos, hogy szotyi. A napraforgó néven közismert növényfajzat egyfajta áldásának nevezhető rágcsálék – érdemleges tápértéke zérushoz, hazánkban értelmezett kultusza végtelenhez tart. Fogyasztása során s közben keletkező, feleslegessé vált héjazatának szórása remek hecc, sőt remek stilisztikai színjáték. A foci: sport. A foci – üzlet? Nem tudom, lövésem / rúgásom sincs róla – csupán temporálisan, a közvetett körülmények hatására csaptam fel labdarúgás-szakértőnek. Nem csak én tettem így – a foci ugyanis üzlet is. Mondom én, aki – mostmár – értek hozzá. Egy afféle rangos sporteseményből, mint amilyen egy foci világbajnokság, érthető módon minden céglelkesen kovácsol profitot. Feltéve, hogy módja s lehetősége van rá. S lám, ahogy mindennapos éjszakai portyáink során focisták valószínűtlenül kicsavarodott testeit véljük felfedezni a szembejövő dobozos sörökön – úgy a játékgyártás is vállalhatónak vélt elegyedést produkál a vébé-üzletággal.

A kérdéses cég a LEGO, mely most egy, elsősorban a fiatalabb korosztály számára készült fociszimmel rukkol elő. Aranyos, kedves, könnyen kezelhető s követhető, kellemes kis játék. A mű szabályai „fociszerűek" ugyan, mégis jellemző rájuk az a fajta rugalmasság, melyek végett LEGOfoci válik a LEGO fociból. Őőő.. ez érthető volt? Igen, olvasd csak vissza. Ilyen hozadékok teszem fel, a pályák átlőhetetlen határvonalai. Magyarán, nem tudjuk kilőni a lasztit a pályáról, lepattan s fordul vissza. Léteznek még felvehető extrák, melyek extrákat adnak. Extragyors futás, extragyors lövés, akut sikerélmény-hiány esetén: extragyors kilépés – a híres „monitor-lerúg" skill. A *LEGO Football Mania* afféle rendkívül könnyen fogyasztható rágógumijáték – vagy bejövés, avagy esélyt sem adsz neki, hogy bejöjjön. Ugyanakkor, egészen kimért tempója végett a mű hosszantartó használata a ma hárdkór gémerének nem szolgál érdemi kihívásokkal. Gyerekeknek készült, ám alapvetően színvonalas alkotás.

LEGO focimánia a képernyőn



LEGO focimánia a valóságban - a laptulajdonos csemetéje, Balogh Danika jobban szórakozik, mint Gyalog Zolika.



Igaz ugyan, hogy a tájmodell nem valami nagy szám, de legalább az emberkékre nyomtak valami módosítót, mely által mozgásuk „hihetőbbé" változott, semmint hogy default-merev lábaikkal rónák a vidéket. Meglepően sok, jóllehet különösebb csodálkozásra okot nem adó mód mellett itt figyulál ötszázzal a komplett LEGO náció, kalózéktól, rendőréktől, lovagéktól át egészen állatorvosékig. A csapatmenedzseléssel kapcsolatos lehetőségek ugyanakkor túlmutatni látszanak az elsősorban gyermekek számára készített játékok sajátosságain. Namost: a szint nem túl bonyolult ahhoz, hogy egy kiscsóka is átláthassa. Viszont, bonyolultsága révén kellően komplex lehetőségeket biztosít ahhoz, hogy a fixanyu egy rosszabb pillanatodban *LEGO Football Mániá*ban találjon. Akkor aztán éghetsz, ecsém!

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	5
Játszhatóság:	6
Szavatosság:	7
Zene-hang:	5



TOM AND JERRY IN FISTS OF FURRY



Kiadó: **Ubi Soft**
Fejlesztő: **VIS Entertainment**
Eredet: **Skócia**
Konfig: **PII 200 64MB RAM**
Formátum: **Nintendo 64, PC**
Web: **www.visentertainment.com**

Nem ez az első eset, hogy Tom és Jerry a szórakoztató elektronika porondján esnek egymás torkának. Eleddig jobbára konzol fronton mozogtak, feltételezhetően a kizárólagos licenszjogok miatt - jópofa, ám nem különösebben ötletes (tucat)platformjátékokban tűntek fel mind SNES-en, mind SEGA MegaDrive-on, sőt ha minden igaz, úgy C64-en is volt valami Tom és Jerrys móka (PC-n tözse, CGA / EGA grafikával - Reiker). Ezen korai, majd kései játékok egyetlen, ám annál szomorúbb sajátossággal vívódtak: közük nem volt az ihlető rajzfilm szellemiségéhez. Ha valami, úgy az egyes Tom és Jerry epizódok szerkezeti felépítése aligha szorul behatóbb elemzésre - lévén igen-igen egyszerű. Két rész megtekintése után a figyelmes néző ráébred, hogy ez a két állat itt roppant szigorú módon s eszközökkel, bő öt percen át szívatja egymást. Mi pedig mit tehetnénk mást, önkéntelenül, majd hangosan röhögünk, mikor Jerry keresztben beleteszi Tom arcába a goffrysütőt. Örömmel mondhatom, a *Tom and Jerry in*



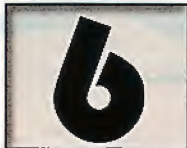


Fists of Furry néven futó fejlesztés alkotói sikerrel ragadták torkon a kérdést: face to face alapon mutatják be, milyen is valójában a macska-egér barátság. Figyelem, figyelem! Interaktív helyszínek. Ez ugyebár *Mortal Kombat* óta körülbelül annyit jelent, hogy Stryker püffedt porhüvelyét behorgoljuk az M3-as elé - höh, poénság! A Tom and Jerry darab során azonban az interaktív környezet esszenciális jelentőséggel bír. A rengeteg pálya és az egymás után hozzáférhető karakterek egy roppant elegáns ötlettel s így szisztémával, illetve az alapgondolathoz méltó prezentációval párosulnak. Szóval, minden egyes pályán adott valami nehezítés: a sikátorban forró gőz szökik fel a csatornából, a konyhában időnként meg-meggorombul a korhű módon lemodellezett kenyérpirító, stb. Ez eddig nem rossz, ám Tom és Jerry tehetetlenek lennének a - jelentőségteljes pillantás - büntetőszettek nélkül. Büntetőszettet bármiből, s bármikor lehet készíteni: csupán némi kreativitás, beleérző készség dolga. Egy doboz tojás? Az egy láda repeszgránát! Egy palacsintasütő? Hah! Halálos Fegyver III! Vannak hajításra, illetve hosszantartó használatra is javallt, gyorsütemű csapkodásra szakosított fegyverek. Ha semmi mozdítható nincs a közvetlen közelben, úgy még mindig hagyatkozhatunk irányított jobb / s balegyeneseinkre. A program alapötlete tehát remek, egyszersmind először a PC-s játéktörténelem során, az ihlető figurákhoz is méltó. A mű elegáns, jól kivitelezett kis adalékokkal is szolgál, melyek során a rajzfilmek egy-egy jellegzetes gagje elevenedik meg, hatékony módon fokozván az összhatást. Pl.: vödörrel történő hőkonhajítás. Kockázatok és mellékhatások tekin... ITUKK! Könnyed, ám remek szórakozást garantáló anyag - maradhat.

by GyZ

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	4
Játszhatóság:	7
Szavatosság:	7
Zene-hang:	6



JAZZ AND FAUST

Az év eleji választékos kalandjáték felhozatal után több hónapos piaci csend következett, de ahogy az lenni szokott, a közelmúltban egyszerre több alkotás érkezett a boltokba. Jelen írásunk tárgyán kívül lesz még szó ebben a hónapban a *Watchmaker* című puzzle alapú játékról, sőt itt kopogtat szerkesztőségünk ajtaján az igazán ígéretesnek tűnő *Syberia* is. Különös, hogy mindhárom program a kalandjátékok „oldschool" nemzedékébe tartozik. Előre elkészített hátterek (melyek manapság már különösen szépen mutatnak), a hátterek előtt három dimenzióban forgolódó karakterek (melyek még manapság sem mutatnak túl szépen), a játékmenetet a „szedd össze a képen a tárgyakat és beszélj mindenkivel" nem túl izgalmas rendezése koronázza. Kérdés, hogy ez a hagyományos (évekkel ezelőtt kivesézett, azóta már számtalanszor megunható), talán maradi játékalkotói szemlélet életképes-e a jelen évtizedben is? Első körben a *Jazz and Fausttól* remélünk választ.

A program egy különös, de kellemes hangulatú képzeletbeli világba csöppent bennünket. A tizenhetedik századi kalóztörténetek atmoszférája keveredik az Ezeregyéjszaka egzotikus, rózsaillatú éjszakai levegőjével. Apró, tengerparti mediterrán falvak, arab rabszolgapiac, a szultán háreme és a veszélyes szellemektől terhes Holtak Városa mind a játék egy-egy helyszíne. Szépen kidolgozott háttérképek gyönyörködtetik szemeinket minden lépésünk során. Ezek a pre-renderelt képek alapból nagy élethűséget kölcsönöznek a látványvilágnak, de a *Myst* sorozat megjelenése után kötelező érvényűnek tekinthetjük, hogy kell még valamilyen plusz, ami él, ami mozog a háttérben. Itt is, a legtöbb képen lenget a szél egy zászlót, netán a tűző nap sugarai alatt kornyadoznak a növények, sőt éjszakánként fáklyák világítanak, melyek fölött hőségtől remeg a levegő. Ez eddig kitűnő, de a játékban szereplő figurák háromdimenziósak, és itt a kidolgozás már sokkal több kívánnivalót hagy maga után. Szerény óhajaim szerint egy kétezer-kettes kalandjátékban a figurák nézzenek ki emberszerűnek (mondjuk, mint az átvezető animokban), a *Doom III* képeit elnézve lassan eljön ez az idő. De csak lassan (Legnagyobb problémám ebből adódott, hiszen a sztori szerint Faust a nőjét hajkurássza, akiből egy zsáknyi ocsmány pixelhalmaznál többet nem látunk, pedig állítólag világszépe fehérnép). Ugyanezen programozói korlátok vonatkoznak a felvehető tárgyakra is, bár éppen ebben a játékban dicsérendő cselekkel küszöbölik ki ezt a problémát: a cuccok vagy egyszerűen nem láthatóak a háttérképek előtt, vagy pedig félig-meddig elbújnak egy jól tervezett árnyékban.

KÉTSZER UGYANAZ

Az irányítás mindenesetre ügyesen kitalált, tulajdonképpen nincs is másra szükségünk a kétgombos egéren kívül. Billentyűn a tárgyak használata, a beszélgetések és a mozgás során nem matatunk. Ha valami érdekes lehet, akkor az egérkurzor alakot vált fölötte: gukker, kéz, mozgó kalapács, ez így elég egyértelmű. Jobb egérgombbal a tárgylistát lehet egyszerűen és gyorsan aktiválni. Másik jó pont a fejlesztőknek, hogy a progi minden beszélgetése feliratozásra kerül, sőt ezeket el lehet nyomni, félbe lehet szakítani. Ha jobban belegondolok, akkor az előbb felsoroltak tulajdonképpen a minimális játszhatósági szint hozzávalói, hiszen nem ezek jelentik egy kalandjáték lényegét. A történet, a hangulat, a megoldandó feladatok azok, amelyek alapján igazi bírálat születhet.

Ami igazán meghökkentő ebben a játékban, az a történetszövés eddig számomra ismeretlen, de nem hiányolt stílusa. Első körben borzasztó egyszerű, középpontjában egy elvileg rejtélyes gyilkossággal és sivatagi romvárosban elásott kincscsel. A furcsaság, hogy a tulajdonképpeni rövid és sekélyes dramaturgiát két oldalról, a két főszereplő Jazz ill. Faust szemszögéből vihetjük végig. Néha találkoznak egymással is, az apróbb megoldandó feladatok picinykét különböznek, de a helyszínek és többi karakter ugyanaz. Hogy a végkifejletről már ne is beszéljek. Végigmenetelve az egyik figurával egyáltalán nem biztos, hogy az egyszeri (és elvileg szórakoztató élményekre vágyó) játékos belevág a program második felébe is. Nem igazán érdemes. Semelyik karakternek nincs kidolgozott személyisége, különösen a főhősökről nem tudjuk meg kiféle, miféle. Így pedig elég nehéz érdeklődést, esetleg szimpátiát kialakítani feléjük (azt se felejtsük, milyen pixelesek!).













Kiadó: **1C**

Fejlesztő: **Saturn Plus**

Eredet: **Oroszország**

Konfig: **PII 300 32MB RAM**

Formátum: **PC**

Web: **www.jazzandfaust.com**





UNCSI DUMA

A játékban elhangzó beszélgetésekről sem írhatok semmi jót... de mégis: annyira egyszerűek és csak a megoldandó feladatokra koncentrálnak bennük, hogy a kezdő angolosok is megbirkóznak vele; ez is egy szempont. Egyszerűek és unalmasak, nincs humor, egyéni íz, valami többlettartalom, melyek például az én írásaimban rendre megtalálhatóak, ugye. Ha rákattintunk valamelyik izgalmasnak látszó tárgyra, a főszereplők különös hangulatú mondatokban fejtik ki róla meglátásukat, például: „A kocsmáros mindig tisztán tartja ezeket az asztalokat.", vagy „Ezzel a hálóval biztos nagyon sok halat fogtak már ki." És akkor mi van?

Némely esetben megdöbbentő éleslátásról tesznek tanúbizonyságot, egyszer az egyik krapek elmeséli, hogyan törte el nagyfater a lábát. Válasz: „Biztos nagyon fájt". Néha a már-már szinte bizarr beszélgetések végén karaktereink legbelsőbb lelki kétségei tárulkoznak fel előttünk; Faust őszinte kérdése önmagához így hangzik: „Szeretem én azokat az embereket, akik a nadrágjukba pisilnek?" Erre mit lehet lépni: hát ki nem? No jó, ezeken a felszínes problémákon még át lehet siklani (de ilyenkor vész el a hangulat, ezt ne felejtsük!), a feladatmegoldásoknál sokkal több idegesítő gond adódik.

PRÓBÁLD ÚJRA

Számtalanszor előfordul, hogy valamit nem tudunk megtenni (kinyitni egy ajtót, elmenni a következő helyszínre), egyetlen választ kapunk újra és újra: ezt még neee, túl korai. Pontosabban arról van szó, hogy valamit nem tettünk meg, nem beszéltünk akár háromszor egymás után egy figurával, vagy nem találtunk meg egy olyan tárgyat, ami a történet későbbi szakaszában nyer jelentőséget. Nincs benne semmi logika, és ez komolyan frusztráló lehet. Mindezekből következik, hogy a kreatív gondolkodásnak igen pici szerep jut a játékban, egyetlen megoldási lehetőség, ha újra és újra körbemegyünk a bejárható helyszíneken, ismételten beszélünk a népekkel, tárgyainkat idétlen helyekre próbálgatjuk.

Az egyik legszebb jelenet Fausttal történt. Ópiumért cseréltünk egy köcsögöt, amibe majd bort töltenénk. Eseti problémánk, hogy a köcsögben van egy kobra is. Mit tegyünk, egyszerűen kirázni nem lehet... Ó, hát persze - milyen egyszerű a megoldás! A város másik végén lévő ópiumbarlangban van egy tűzhelyszerű valami (itt pont nem lehet lángokat látni, csak mondják, hogy meleg). A köcsögöt erre helyezve a kígyó kiugrik a felhevült edényből, és elslisszol a függönyök alatt. Tökéletesen értelemszerű megoldás. Arról nem is beszélve, hogy nem egyszer komoly pixelvadászatba kell bonyolódni.







Apró tárgyak előszeretettel bújnak meg a földön vagy a sötétben, sőt általunk nem látható részen (!). A feladatok túlnyomó része a régi típusú játékstílust szedi elő – tárgygyűjtögetésről van szó. X megkér, hogy szerezd meg neki ezt, Y oda tudná adni, de ehhez Z vágyain keresztül vezet az út. Ha visszabontogatjuk a szálakat Z, Y és X sorrendben: X ad, vagy mond valamit, ami elvezet magához W-hez, és az egész kezdődik elölről. Maguk a konkrét feladványok viszont nagyon is gagyik. Az összetettebb feladatoknál még fennhangon el is mondják, mi legyen a következő lépés vagy alkatrész, amit használni kell.

ZÖNGÉK

A *Jazz and Faust* muzsikáival meg vagyok elégedve. Lassú és halk zenék, helyszínről helyszínre változnak; ha nem is tudják azt a vizuális és kulturális egyveleget kiegészíteni, ami a fentebb részletezett fantáziavilághoz illene, tikkasztó nyári délutánokon nem emelték fel a vérnyomásomat és ez, tekintve az időjárás viszontagságait: jó pont. A szinkronhangok igencsak változatos minőségűek. Több kikötőt megjárva a világ minden tájáról odavetődött figurával találkozunk; de akcentusa egyiknek sincs, sőt sokszor unottan és érdektelenül adják elő mondandójukat. Ez különösen igaz a főhősökre, akiknek a legkisebb érzelem sem csendül hangjukban. Ennek ellenére a csajok nagyon szépen és izgalmasan beszélnek - a hősnő jó, de a kezdő helyszínen található fogadósasszony (inkább lány) meglepően erotikusan búgja a fülünkbe, hogy ideje lekopni...

INKÁBB NEM

Végigszenvedtem a játékot Fausttal és egy picit belekezdtem Jazz történetébe - így már jól látom, mit ad ez a játék. Nem sokat, az 1C nevezetű orosz fejlesztőcsapat (nem jött össze, ők a kiadó – Reiker) első ilyen stílusú munkája sok kívánnivalót hagy maga után mind játékmenet, mind hangulat szempontjából. Az apróbb, aranyos programhibákról nem is beszélve, például ha pénzt ajánlunk egy koldusnak a játék elején, akkor egy nővel elhangzott korábbi beszélgetés szövege ismétlődik. De ez tényleg csak apróság, sokkal inkább az előbbi két hiányosságon van a hangsúly; ezért én nem is fogom újra betölteni a mentett állásomat a sorok leírása után.

Balage

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	5
Játszhatóság:	6
Szavatosság:	4
Zene-hang:	6

5

+ ***Kalandjáték***
- ***... de nehézkes és unalmas***

Kiadó:	**Microsoft Game Studios**
Fejlesztő:	**Cyberlore Studios / FASA Studio**
Eredet:	**Egyesült Államok**
Konfig:	**PII 300 64MB RAM**
Formátum:	**PC**
Web:	**www.cyberlore.com/games/mechpak1.html**

MECHWARRIOR 4: INNER SPHERE MECH PAK

Kezemben szorongatva az új kiegészítőt nem tudtam, mire számítsak. Tanácstalanságom oka egyszerűen a következő volt: nem ugrott be hirtelen, hogy milyen volt az alapjáték. Nyúlfarknyi agyam nehezen követi a sorozatokká bővülő játékopusokat, pedig a *MechWarrior* egy egészen különleges, sőt egyedi játékélménnyel gazdagít. Az addig rendben van, hogy nagy robotok püfölik egymást értelmetlenül agresszív fegyverekkel, de nem tudnám megmondani, hogy az egyes részek miben különböznek, miben fejlődött a játék, mire megérte a negyedik epizódot. Pedig ez csak az én hibám, hiszen tudom, hogy mindegyik alapjátékot végigjátszottam. Sőt, olvastam én regényeket is, nem is egyet, legalább két trilógiát, meg egy-két szóló kötetet ifjú és meggondolatlan koromban (Nem összesen, hanem idevágólag!). Ja, az *Battletech* volt. Sajnos azoknak a történetére sem emlékszem már, szereplőkről, a művek címéről, írókról már nem is beszélve...

Összesen az a néhány szívbemarkolóan realista csataleírás maradt meg, amikor a hentelés eszeveszetté fajult. Gyönyörűséges ilyeneket olvasni: „...a robot plasztacél páncélja forró olajként spriccelt szerteszét a több ezer fokos ionsugár üvöltő orkánja alatt...", vagy „...a gép torzójába csapódó uránium-magos rakétasorozat átfúrta magát a külső páncélzat burka alatt, megközelítve a termonukleáris folyamatokat vezérlő központi egységet - ott robbantak fel, a lehető legnagyobb pusztítást kifejtve..."

Netán: „...a dobhártyaszaggató robbanás letépte a robot jobb karját, így elveszítette egyik leghatásosabb közelharci fegyverét, az elektro-pengét. Mintha mindez nem lett volna elég, egy Gauss-ágyú célkeresztjébe került a tántorgó csonka monstrum, a gigantikus rombolóerejéről híres lövedék sem váratott magára sokáig. A gép az utolsókat rúgta, közeledett a végső összeomlás. Joe tudta, hogy eljött az ideje a katapultálásnak..." Szeretem ezeket a mondatokat, szeretem a *MechWarrior*t is.

Betöltve a játékot persze eszembe jutott minden.

A kiegészítő a méltán nagy sikerű *MechWarrior 4: Vengeance* játékra épül. Mint minden eddigi bővítés, ez is új köntösbe öltözteti az alapjátékot. Új robotokkal, még pusztítóbb fegyverekkel, és természetesen új szóló és multiplayer pályákkal gazdagítja a programot. A Cyberlore nevezetű fejlesztőcsapat áll a kiegészítő mögött, akik az előző, a *MechWarrior 4: Black Knight* című igencsak sikeres mű kapcsán dolgoztak már a FASA *MechWarrior 4* csapat keze alá (de nekik köszönhető többek között a *WarCraft II: Beyond the Dark Portal* kiegészítő korong is – Reiker).

Most, hogy már ennyi új háttérinformációval gazdagodott a kedves olvasó, ideje a konkrétumok vizslatásába merülni. Az *Inner Sphere* csomag az alábbi négy vadonatúj járgánnyal szolgál:

- **ZEUS**: klasszikus behemót, a robotok világának egy jeles képviselője, megbízható a nagy hatótávolságú fegyverek kényes kezelésében. A „Belső Kör" fejlesztése. 80 tonnás gépszörny.
- **Highlander**: Loboncos hajú pasi, hosszú ballonkabátban és tomacsukában. (Sok esélye nem lenne ezek ellen...) Masszív, de ugrani képes robot, az „Északi Hegyi Népek" zsoldos csapatának erődemonstrációja. 90 tonnás ez a monstrum és a legnagyobb az új roboterek között. Csúnya látvány, ahogy agresszívan nekiugrik bármilyen ellenfélnek, addig szorongatja hatalmas fegyverarzenáljának minden elemét bevetve, míg az össze nem roppan. Kiváló mind a távolsági fegyelmezésben, mind a „belharcban". Igen, ez az a 'Mech, amitől illik félni.
- **Hunchback**: vagyis a „Púpos". Az új robotok közül ez a legkisebb, de jól összeállított fegyverzetével akár a kövérebbeket is kibüntetheti. Könnyű felismerni a csatamezőn irgalmatlanul nagyra sikeredett, vállára szerelt atomágyújáról. A Púpos különösen jól szerepel a közelharcokban, de azért pilótája ne bízza el magát - jó, ha látótávolságon belül van egy pár „nagy testvér" is. 50 tonnás a picike.
- **Dragon**: nagyon gyors, jól páncélozott és szinte bármilyen körülmények között képes a támadó robotok vezetését irányítani. A Kurita Ház vezetőinek kedvence. 60 tonnás jószág.

A robotokon kívül még pár további bővítést is tartalmaz az *Inner Sphere* (sajnos nem sokat) [ráadásul a kiegészítő két új multiplayer pályája, a Coliseum és a Gagetown ingyen letölthetőek a www.mechwarrior4.com címről – Reiker]:

- **Coliseum** többjátékos pálya: vicces helyszín, egy hatalmas aréna. A robotok bent pankrációznak, sokmilliós élveteg tömeg szemléli őket a lelátókról. Egyértelmű, hogy az ókori gladiátorviadalok emléke előtt tisztelegnek ezzel az újdonsággal. Pestiesen fogalmazva „van egy filingje", ahogyan a száz tonna körüli gigászok összecsapnak a ringben.







- **Heavy Gauss Rifle**: A fegyver keményebben üt, mint a sima Gauss-puska, de ezt a kis fájdalmat kompenzálja az ellenségen bekövetkező roncsolódás látványa.
- **IFF Jammer**: ez a vicces szerkentyű a Belső Kör robotkatonáit segíti, az ellenség között okozhatunk páni riadalmat, vagyis káoszt. Működésének lényege, hogy az ellenfél radarképét megbolondítva szövetséges robotként tűnik fel használója. Amíg az kertészkedik, mi a háta mögé lopakodunk és...

Hirtelen ennyi fért egy oldalra, alapból jó móka ez a játék, ha adogatnak hozzá ezt-azt, csak emeli értékét. Ja és az egész szerkesztőség igényli az **576 KByte** netes fórumába a fenti fiktív regényrészletekhez nagyban hasonlító, csak még megrázóbb, erőteljesebb képekkel teltett leírásokat. Hajrá!

Balage

Dragon 60 ton

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	6
Játszhatóság:	6
Szavatosság:	4
Zene-hang:	6

6

+ **Fűszer egy finom ételhez**
- **Elég kevéske ez a fűszer**

FOOTBALL GAME

Kiadó: **Sony Recording Media Europe / Ubi Soft**
Fejlesztő: **Trecision**
Eredet: **Olaszország**
Konfig: **P250 32MB RAM**
Formátum: **PC**
Web: –

Azt ugyan nem állítom, hogy a kiemelkedő játékokat már a nevük hallatára megismerem, s bár ennek ellenkezője sem fedi teljes mértékben a valóságot, egyben biztos vagyok. Amikor az asztalon heverő kompaktokat szemléltem, valami gyanúsat véltem felfedezni egyikükön. Ez volt ráírva: *„Football Game"* Hangzatos cím, mi több: egyszerre kifejező és zseniális. És lám, mégis csalatkoznom kellett a remekmű nyújtotta játékélményben (játékMIBEN?! – Reiker), mégpedig negatív irányban. Látom, ti is legalább annyira kizökkentetek a világ szoftverfejlesztésébe vetett hitetekből, mint én. Mindenesetre, nem mondhatom, hogy nagyon nagy meglepetés ért. Az egész ott kezdődött, hogy csúnyán néztem, amikor vasra telepítettem a kódhalmazt.
Bár ekkor még csak leghalványabb sejtelmeim lehettek a későbbiekben váratlanul érő csapásról. A programról már ekkor üvöltött, hogy középszerű. És ez még nem is lett volna különösebben baj. Ám amikor elkezdett gerjedni a pokoli kreálmány, már kétség sem férhetett hozzá: akár létezik hónap bukása rovatunk, akár nem, a szerep örök. És mint ilyen, mindig akad rá jelentkező fellépő is.
Kicsit konkrétabb vizekre evezve. Az ember valóban nem gondolná, mivel került szembe; ha nem ez lenne a cím, valóban találgatásokba torkollnának a program meghatározására irányuló törekvések. Merthogy - lassú szinti ütemekkel kúsznak a gyanútlan átlagjúzer elméjének rejtett zugaiba a fejlesztők, kiadók, támogatók arculattervei. És ha csak ezt veszem, még bizodalom ébredhetne optimista lelkemben. Ne féljetek azonban, a hidegzuhany sem váratott magára sokat; tudatni jött, hogy bizony kemény valóságban éljük mindennapjainkat. A hidegzuhany pedig válogatott eszközökkel bír. Kezdve a tiri-tarka menüt aláfestő csörömpölés, fokozódón kibírhatatlan trüntyögésével, egészen az egérkurzort vizslató szubrutin nemtörődöm tökéletlenségéig. Ám mindez nem zavarna különösebben, ha legalább szép lenne az interface, vagy praktikus. De nem az. A színek összeválogatása, a formák kidolgozása - pontosabban: kidolgozatlansága, - egész egyszerűen minden arról tanúskodik, hogy nem sűrűn látott profi grafikust. A menü egésze ugyan nem zsúfolt, de összevissza, nem minden működik koncepciójának megfelelően, az egyes gombokat pedig néha már lenyomni is kész bűvészmunka. Összecsapott, fantáziátlan fércműként jellemezném; igen, ez pontos megfogalmazás.
De ne feledjük, a játék a lényeg - és én valóban szeretem a focit, úgyhogy beljebb merészkedtem az útvesztőben. Először játékmódot, majd csapatot választottam, és nem figyelve a közben ért kellemetlenségekre - úgymint a japán és portugál játékosok szembetűnő hasonlóságai, valamint a csupán két fellelhető stadion nyújtotta szűk változatosság, - fejest ugrottam az idei világbajnokság cseresznyevirág illatú miliőjébe. És akkor elkezdtem focizni.
A kezelés, mint olyan, nem egy bonyolult kunszt; aki szívesen szórakozik hasonló programokkal, már tudja is, hova tapadjanak az ujjai. Az irányítás maga egy kissé fura. Már a bőrlasztit vezetni is külön művészet, és akkor még passzolásról szót nem ejtettem. Passzolni pedig odafigyelés nélkül, vaktában, de mily meglepő: irányítottan éppúgy tudunk! Az azonban továbbra is kérdéses, merre nyomjuk a billentyűket az egyes helyzetekben, valamint: vajon milyen hosszú ideig? A kézikönyv állítása szerint a labda elrúgásának erőssége ez utóbbitól függ, ám szemmel láthatóan gyakorta rúgunk luftot. Kapura lövés, cselezés, felugrás / fejelés mozdulatok garmadáját tudjuk végbevinni, a siker pedig hol elér, hol nem. Más szavakkal: ez a foci nem kezes bárány. De a látvány, nos, az tényleg hihetetlen. A csapatok játékosait pár darab skinnel megoldották, a kamera-nézetek használhatatlansága csúcsokat dönget, az animációk (vert) serege eszményi változatossággal tolja ki a játék szavatosságát. Egyetlen pozitívumként a kétdimenziós közönség gólonként előforduló mozgolódását, és viszonylagos elmosását lehet felhozni. Többet nem.
Valami furcsa érzés ragadt meg bennem, mialatt fontos, tesztelői tevékenységemet gyakoroltam. Mégpedig az, hogy egy ilyen játék, ha bő fél évtizeddel korábban jelenne is meg, akkor is csúfos bukfencet produkálna. Egy ilyen gubancos kódtömeget két-három, gyakorlattal kevéssé rendelkező amatőr pár hónap alatt összedobna, ez szilárd meggyőződésem. Az egyetlen dolog, ami a *„Football Game"*-et megmenthetné a teljes feledéstől, az a statisztikák precíz mivolta lehetne. Tizenöt választható csapat, mind-mind játékosonként külön számadatokkal, értékekkel, százalékokkal; nos, lehengerlő. Milyen kár, hogy persze eredeti statisztikákhoz semmi közük; lévén neve egyik focistának sincsen, csupán nemzetisége és posztja. Ezt a galibát licensz-díjakkal lehetett volna orvosolni, de minthogy nem orvosolták, talán jobban jött volna ki egy piros csapat versus kék csapat mérkőzés, teljesen kitalált karakterekkel, csapatokkal. Ez a próbálkozás viszont eléggé gyengécskére sikeredett, minden szempontból. Abba is hagyom a cikket, mert halottról vagy jót, de inkább semmit. A *„Football Game"* névre hallgató csodát már várja az édes anyaföld nyújtotta mélységes feledés.





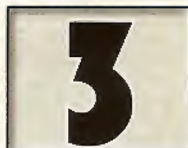
dracoo-[depressed]

A játékkal nem a megszokott módon találkozhatunk a boltok polcain – ettől függetlenül a randevú a „kereskedelmi forgalom" fogalom vonzáskörzetében valósul meg. A *„Football Game"* európai Sony „bundle" - az újraírható CD lemezek mellé kapjuk, grátisz – hasonlóan a nem is oly' rég lezajlott *„Rayman 2* demó CD-t egy csomag Sony CD-R mellé" akcióhoz. Foci VB van, most teljes játék dukál. Szomorú azonban, hogy míg pl. a Canon az S400-as tintasugaras nyomtatójához szerénytelenül *FIFA 2001*-et (meg ráadásnak *Tiger Woods PGA TOUR 2001*-et) csomagolt, a Sony-nak csak erre tellett. Mindenesetre ez a röpke bepillantás a fejlesztő Trecision boszorkánykonyhájába nem sok kétséget hagy a készülő *Zidane Football Generation* minősége felől – lévén, ha lecsupaszítottan is, de ez a játék már annak a motorját óhajtja használni.

~ Reiker

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	4
Játszhatóság:	4
Szavatosság:	3
Zene-hang:	1



+ **Ajándék ló...**
- **...műfogsorral**

Zanzarah
The Hidden Portal

Isten első(bb) generációs gyermekei jelentős örömmel fogadták a beavatottak által előadott, avagy írásos formában lefektetett próféciákat. S mert a jövő ismeretlen, s mert a prófécia lényege a jövendölésben áll, a jelenséghez már alapból társítható misztérium a ma fejlesztőinek egészen nagy gyakorisággal szolgál inspirációs nyomvonal gyanánt. Vegyük észre: a közel s távoli múlt számtalan játéka fiktív próféciák nyomán szövi a történetet, sőt esetenként a jövendöléseken át érthetjük meg az ábrázolt világ szerkezeti felépítését is. Az *Outcast* Ulukai-ja, a *Morrowind* Japdsa Zorthustilja egyaránt egy általuk még ismeretlen világ prognosztizált messiásai; mely nyomvonal tökéletes, egyúttal elegáns módon asszimilálódik az ilyen programokra jellemző felfedezős, kísérletezős játéklehetőségekkel. Égen s Földön egyaránt létezhetnek valóságos, avagy éppenséggel, az alkotásra is képes elme relatív végtelenségében fogant birodalmak. Persze birodalom nem létezhet, mely ne lenne kész készséggel tolerálni egy hajdanán „megprófécizált" hős üdvözítő jelenlétét, lett légyen azon birodalom neve Sziget, Elfeledett Birodalmak, avagy – Birodalom. Mellyel vigyázni javallott, mert könnyen visszavág. Amy elég jó csaj, legalábbis így hátulról. Amy még nem múlt el 16, úgyhogy gondolkozzunk, miről is beszélünk – annál is inkább, mivel Amy a *Zanzarah* néven ismert mágikus birodalom egyetlen s kizárólagos megmentője, s ilyen formájában, nem árt meggondolni, milyen dumával is teszünk kísérletet elbűvölésére. *Zanzarah*, ajm kaming!

The Portál

Zanzarah történetének felépítését komoly szintű naivitás jellemzi, mely a hasonló eszközökkel operáló játékok viszonylagos összetettségéhez mérve szinte már üdítő hatásúnak mondható. Szóval, a most még Londonban rezidens Amy olvasópózban nyomja az ágyat valamint önmagát, míg nem jó édes anyja egyértelmű verbális jelzéseket ad le – távozását illetően. Amy még nem sejti, de mi már tudjuk: varacskokkal s kelésekkel büntetett goblinszerzet rója a setét, környező szobákat, rücskös hóna alatt fegyvernek nem, viszont kifejezetten izgalmasnak látszó – na? na? – ládikóval. Egy ládikó leginkább attól válik izgalmassá, ha csukott állapotban van. S ha egy csukott ládikót egy rémisztő goblin helyez fel az egyszeri halandó padlására – úgy a láda tartalmát illető kíváncsiságunk csillapítására bizony nincs kifejezhető esély. Főbb, egyszersmind első érdemi cselekedetünk így a láda fedelének természetszerű felnyitásában teljesedik ki – s lásd azt te a te szemeiddel, s érezd te azt a te testeddel, milyen is az, mikor Londonból egyetlen szempillantás alatt *Zanzarah*-ban találod magad. Én félnék...

Menő manók

Mint az a megérkezésünk helyszínétől pár lépésnyire fellelhető könyvből is tudomásunkra juthat, *Zanzarah* egy az emberek lakta univerzummal párhuzamos, varázslatos vidék. Varázslatos vidék, mely mostanság komoly nehézségekkel küzd. Valami kattant fickó kiszabadította a velejéig romlott manókat, kik most éjt nappallá téve szorgoskodnak e gyönyörű birodalom bepiszkításán. Messzi földeken is megfordult utazók beszámolói szerint, felszínre merészkedtek a nem kevésbé gonosz Árnyelfek, mely nemzettség most sorait rendezvén követel elégtételt az egykoron őt ért, ősi sérelmek okán. A *Zanzarah* alkotói bőséggel, sőt meglehetős gyakorisággal merítenek az angol folklór révén világra maradt örökségből. A program alapvető képi s érzelemvilága ízlésesen, ugyanakkor professzionális módon megalkotott tündérmesét kínál a játékosnak. Mindebből már sejthető a mű hátteréül szolgáló történet, sőt világmodell komoly RPG-khez képest egyszerűbbnek, ha úgy tetszik: első pillantásra is jóval átláthatóbbnak mondható felépítése. Különösebb titkokra s meglepetésekre nem, kalandok s fightok sokaságára azonban annál nagyobb eséllyel számíthatunk *Zanzarah* érdekfeszítő birodalmában. Hogy érthető legyen, vajon mily megfontolásból is beszélünk viszonylagos egyszerűségről a darab kapcsán, szemléltetni fogok. Noha tárgyunk képi hasonlóságokat mutat a közelmúlt során publikált, külső nézetes RPG-k illusztrisabb képviselőivel – lásd *Gothic*, avagy a 3rd Person kamera révén is tökéletesen játszható *Morrowind* – a *Zanzarah* mégsem tud, sőt nem is kíván a fenti játékokban meglelhető összetettséggel, gazdagsággal szolgálni sem történetiség, sem lehetséges alternatívák szintjén. A játék szereplői, összefüggései egyaránt feketék-fehérek, értendő ez most pozitív értelemben. Mint látni fogjuk, a *Zanzarah* valójában ötletes, ám kétesélyesnek mondható szisztémáján keresztül tesz kísérletet a legszebb SNES RPG hagyományok PC-s értelmezésére. Márpedig ezen klasszikusok egy közös jellemzője a ma













szerepjátékaihoz képest a jóval kötöttebb játékmenet. Nincs ez másképp a *Zanzarah*-ban sem – itt csak oda s csak akkor fogunk menni, amikor s ahová lehetőségünk nyílik. S noha így példátlan szabadságfokról nem beszélhetünk, az említett SNES játékok bűvereje éppen a kötöttségekből következő lehetőségeken keresztül mutatkozott meg. Ez így elég meredeknek hangzik – hiába, ezúttal hiánypótló játékot vizsgálunk. Nos, gyakorlatilag klasszikus adventure elemek RPG jegyekkel történő, ám roppantmód könnyed elegyítésének eshetünk hálás áldozatává itt, *Zanzarah*-ban. Magyarán mennél te gyakni, de az ajtót elálló elf nem hajlandó kiengedni addig a pontig, míg némi adventure-szerű felderítés során szert nem teszel a manó-elfogó-zsákra. Ez egy meglehetősen triviális, ám remélhetően szemléletes példa volt. Általánosságban elmondható tehát, hogy a látszólagos, nagyfokú szabadságfok helyett mozgásterünk lényegesen behatároltabb. S noha a játék előrehaladtával már számos helyszínen fordulhatunk meg, lépteink – szemben a példaként említett PC-s alapvetésekkel – itt voltaképpen egyetlen irányba tartanak. Részletek, megoldandó rébuszok s feladatok között elveszni: nem fogunk, lévén a továbbjutás lehetősége jórészt a szomszédos képernyőkön található tárgyak sikeres felkutatásán / használatán, s nem karakterünk képességein múlik. Olyannyira nem, hogy helyváltoztató készségén és csinos derekán kívül, karakterünk nem bír különösebb jelentőséggel. Hogy vajon akkor mi, hogyan, s miért bírhat jelentőséggel *Zanzarah*-ban, arra két másodperc múltán megkeressük a választ. Hopp, már le is telt. Nosza!

FAIRY – EJTSD: FERI

Tündérmese, azaz „fairy tale" aligha lehet teljes a tündérek, azaz a fairyk nélkül. Lévén híres vagyok egészen impresszív empatikus készségemről, a továbbiakban, mint tündérekről szólok a fairykről, akik – mint az már világos – valójában a tündérek, mint ahogy a tündérek a fairyk, s mint ahogy a fairyk a tulajdonképpeni tündérek, valóban. *Zanzarah*-ba érkezésünket követően többen, s több módon jelét adják aggodalmuknak, hogy a mágikus birodalom prófécizált Tündérmestere egyetlen nyamvadt tündérrel sem rendelkezik. Talán léteznek, akik még emlékeznek a SEGA *Phantasy Star Online* címet viselő, eredetileg Dreamcastra készült RPG-jére, és / vagy annak PC-s adaptációjára. Az alapvetően hack 'n slash ízekben bővelkedő Dreamcast klasszikus képes volt egy, még a PC-s átirat idején is forradalminak mondható adalékkal örvendeztetni meg a játékostársadalmat. „MAGa meg miről beszél itt tulajdonképpen?" Bizony, bizony – a MAGokról beszélünk. Ezek a famulusszerű, biomechanikus kis tamagotchik vég nélkül levitáltak karakterünk mögött, míg a fejleszthetőségükkel, nevelésükkel kapcsolatos lehetőségek végett afféle „játék-a-játékban" tapasztalást szavatoltak – jelentősen növelvén a *Phantasy Star Online* színvonalát. Tény s való, hogy mind az ötlet, mind annak megvalósítása remekbeszabott volt. Akarom mondani, most is az. A kérdéses mű keltezési ideje végett már nem tűnik Istentől elrugaszkodott ötletnek azt latolgatnunk, vajon a MAG szisztéma gyakorolt e valamiféle hatást a *Zanzarah* alkotóira. Nos, azt kell mondanom, nem keveset. A játék veleje: a MAG. A MAG itteni megfelelője: a tündér. A tündér MAGokhoz hasonlóan levitál főhősnőnk bájos buksija mögött, s csak arra vár, hogy védelmünkre kelhessen. Így, a *Zanzarah*-ban ábrázolt összecsapások során tündéreinket eresztjük az ellen torkának – merthogy tudni kell, hogy a böcsületes Tündérmester legalábbis kettő, ám jobb esetben, öt tündért tart magánál. A konfliktusok rendezése során tündéreink FPS szemszögén keresztül kísérhetjük, illetve alakíthatjuk az eseményeket. A jobb egérgomb révén folyamatosan szállhatunk felfelé, míg bal click segítségével újtáraereszthetjük az aktuális tündérünk által ismert bűvigék valamelyikét. A *Zanzarah* két típusú mágiát különböztet meg: offenzív, s passzív iskolákat – persze mindkét típushoz spellek tucatjai tartoznak, melyeket a *Zanzarah* szerte székelő keres-kedőktől szerezhetünk be, fairy coinok ellenében. Fairy coint találni, illetve gyártani lehetséges. Amennyiben képesek vagyunk szignifikáns degradációt előidézni valamely opponens tündér HP állományában, úgy a betámadott gyakorta hajlamos el-elpottyantani pár fairy coint. Amennyiben pedig rövid időn belül, hatékony módon tudjuk leszabályozni a velünk acsarkodó tündéreket, illetve birtokunkban van legalább egy tündérgömb, úgy a játék „capture the fairy!" felkiáltással buzdít minket a még szédelgő famulus fogságba ejtésére. Innentől fogva a tündér a miénk, irányításunk alatt fejlődni s harcolni – egyaránt készen áll.



Kiadó: **THQ**

Fejlesztő: **Funatics Development**

Eredet: **Németország**

Konfig: **PII 500 64MB RAM**

Formátum: **PC**

Web: **www.zanzarah.com**

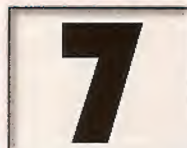
FOGYASZTÁS ELŐTT FELRÁZANDÓ, MAJD MEGÍZLELENDŐ

Valamely fejezet során kétesélyes szisztémaként hivatkoztunk a *Zanzarah* alapötletére – mely szerint ugyebár, karakterünk főbb funkciói nem mutatnak túl a világban történő helyváltoztatás, illetve az NPC-kel való kommunikáció lehetőségein. Karakterünk helyett azonban fejlődnek tündéreink: hasonló módon menedzseljük s pátyolgatjuk őket, mint tennénk azt tradicionális RPG keretek között: sikeres fightokat követően megindulnak, s meg sem állnak a fejlődés útján, sőt bizonyos szint átlépését követően új, erősebb alakot öltenek – ezt nevezi a program evolúciónak. Mindennek tetejében elmondhatjuk, hogy a *Zanzarah* gyönyörű játék: prezentációs jegyei alapján azon kvalitások közelében teljesít, melyet a *Gothic* első részének ismeretében az embernek mersze lenne elvárnia a Kupola Kalandok még ez évben esedékes folytatásától is. Mint ilyen, a játék érdekes, rendkívül szép s üde színfoltja mind az adventure, mind az RPG palettának – a gyermeki szívvel s lélekkel befogadható történetmesélés eszközeit ellenben a *Zanzarah* mindvégig a legszigorúbb tiszteletben, illetve készenlétben tartja. Nem baj ez, csak mondom. A játék hosszabb távú élvezete s használata így a fiatalabb korosztály számára is garantált.

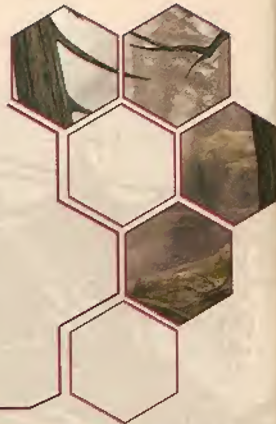
by GyZ

ÉRTÉKELŐ

Látvány:	8
Játszhatóság:	8
Szavatosság:	7
Zene-hang:	7



+ ***PSO + Zelda feeling PC-n***
- ***PC feeling a PSO + Zeldán***



SYBERIA

„Nem is emlékszem, mikor találkoztam utoljára point & click jellegű kalandjátékkal" - merült fel bennem a gondolat, amikor a számomra eleddig ismeretlen *Syberia* megmutatta valódi arcát. Végre, nem csak egyszemélyes hentelésből, vagy apró, kicsi tankocskák menj ide, lőj oda jellegű taktikázásaiból épül a szórakoztató elektronika szoftver-piaca. Végre, egy kalandjáték ami megmutatja, hogy a műfaj nemhogy kihalt, inkább él és virul, csak ritkán látogatja a jobb sorsra - és sok, még annál is több, gondolkodtató jellegű felüdülésre - érdemes átlagfelhasználót. A *Syberia* személyemnek különösen nagy meglepetés volt, mivel a színvonalasabb játékok közé tartozik, mind grafikai, mind pedig történeti és hangulati szempontból. Köszönjük, ilyen volumenű alkotásokat látni, mi több: tapasztalni azon élmények sorába tartozik, amelyek után az ember valamelyest jobban érzi magát, még ha ideiglenesen is, de mindenképpen. Valadilene különös, mindazonáltal csodálatra méltó városka, valahol a francia Alpok vidékén. Ide érkezik meg főhősnőnk, Kate Walker, egy hatalomra éhes, játékokkal foglalkozó cég megbízottjaként: átvenni - legyünk pontosak: felvásárolni - a helybéli játékgyárat. Említett üzem tulajdonosa egyben az alapítók leszármazottja: Anna Voralberg. Kate megérkeztekor acélszín ég alatt zuhogó eső, valamint különös, bizarrnak is beillő látvány fogadja, nevezetesen egy temetési menet. Élén lemezbohóc veri a dobot, a halottaskocsi bakján a hajtó is éppoly mechanikus herkentyű, miként a gyászmenet tagjai is, illesztéseiket óvón, esernyővel. Meglepődni azonban nincsen idő; sürgős munka végett utaztunk New York felhőkarcolói közül a festői, francia hon nyújtotta békés kötelezettségek közé. A szállodát könnyen megtalálja, lévén az a kicsinyke város legelején foglal helyet. Újabb meglepő behatás: a panzió bejárata fölött vörösréz bábu köszönti kalapemeléssel a jövevényt. Kate már látja: a játékgyár bizony erősen impresszív hatással volt a helybéli életmódra. Még egy oly' egyszerű szerkezetet is, mint amilyen egy recepciós pult csengettyűje, bonyolult mechanika, fogaskerekek garmadája működtetnek, persze csak akkor, ha valaki felhúzza egy pici játékkulcs segítségével. De még nem, előbb beszél azzal a furcsa kisfiúval, aki az egyik asztalnál rajzolgat. Kiderül, Momo-nak hívják, és nem csak úgy tűnik, hogy zavarodott - majdhogynem biztosan az. Ebből a deli kalandor a monitor előtt már pedzegeti, fontos szerep jut majd a vele való kapcsolatnak; Kate azonban, érthető okokból, inkább békén hagyja őt, s végre a fogadós segítségét kéri, néminemű utazótáskák cipelése ügyében, majd megtekinti ekkor még egynapinak vélt szobáját. Egyvalami derül ki még: Anna Voralberg, leendő üzletfelünk látszólag váratlanul elhalálozott. A hír hallatán sürgős telefonálásba mélyed hősnőnk, ám főnöke szerint semmi sem akadályozza a szerződés aláírását, csupán a közjegyzőt kell felkeresni. Kate egynapos túrája pedig nagyon, rémületesen gyorsan foszlik szerte, amint megtudja - egy rég holtnak hitt örököst kellene felkutatnia, valahol a messzi Szibériában. Nahát, szinte észre sem vettem, de már nyakig ülünk a történetben, s vezetjük talányról rejtélyre és vice versa Kate-et, göngyölítve egyre csak felfelé a szálakat. A történet tehát magával ragadó; a bevezető film alatt már alig várod az irányítás kézhez vételét, s onnantól kezdve nem létezik külvilág, csak Valadilene különös városkája. Olyannyira, hogy a magunkról való fokozatos megfeledkezés folytán eszünkbe sem jut táplálkozni, s éppen ezért a rendkívül éhes tesztész szavait jó lesz megfogadni: pár napi hideg élelmet mindenképpen készítsünk elérhető közelségbe - és ez nem vicc, kéretik komolyan venni!



A játék, mint azt már említettem volt, teljes mértékben egérrel vezérlendő, régi vágású, point & click rendszerű kaland, külsőségeiben azonban jelentős mértékben mai színvonalat mutat. Karakterünkkel, Kate-tel előre renderelt, festői állóképeken gyalogolhatunk, ami így leírva riasztóan hathat, ám tessék megtekinteni a képeket: az összhatás több, mint jó - már-már tökéletes! Meglátszik a fejlesztők odaadó, egyszersmind értő munkája; a képernyők - ősi elnevezése az egyszerre bejárható és interaktolható területeknek -, de a karakterek kidolgozása, animációja terén is. A bejárható terepek szépségét nem győzöm dicsérni; hihetetlen minőségűek, dacára a fix felbontásnak, szépen retusálták mindannyiukat. Az igen gyakorta előforduló CG-betéteket sem illetheti a hanyagság vádja, szépek és hangulatosak, éppúgy, mint a játék összes egyéb részlete. A karakterek animálását illetően ugyancsak elismeréssel adózom; higgyétek el, a deli tesztész szíve ilyenkor repes, nem pedig az otromba program- és vizuális











hibák láttán (azok esetünkben távol maradtak – ez itt az új *Longest Journey*, mélyen tisztelt Nagyérdemű – Reiker). Egy ilyen kvázi-tökéletes remekművet vizsgálgatni határozottan felemelő érzés, őszintén. A „majdnem" egyetlen általam is katalogizált hiba folytán került oda: árnyékok terén nem jeleskedik a program. Hősnőnk árnyékának léte, avagy nem-léte attól függ, az adott képernyő mely területén vagyunk, s a váltakozás különösen lépcsők leküzdése folyamán szembeötlő. Minden egyéb területen a *Syberia* határozottan a legjobb tudását nyújtja, hangulatilag pedig verhetetlen. És ha már a hangulatnál tartottunk, jelentős adalékként figyelhetünk fel az aláfestő muzsikára, amely mindenképpen befolyásolni kénytelen érzékeinket. Lévén a mű nem kifejezetten erőszakos, vagy rémisztő - eleinte még csak egy normál adás-vétel nehézkes lebonyolításán kell munkálkodnunk, a szellemekről szóló történeteket babonaként kezelve -, a zene mégis, mindezek dacára nyugtalanító, megmagyarázhatatlanul is érzi az átlagfelhasználó, hogy azok a babonák igenis valóságosak. És akkor még nem szóltam a városszerte tömegesen előforduló mechanikus szerkezetek nyikordulásairól, kopogó zajairól. Meglepő, mennyire elvarázsolja az embert, mennyire magába szívja az összhatás a szegény, ám rendkívül boldog tesztészt.

A kezeléshez immáron szokott módon tartozik az inventory, tárgyaink tárháza. A műfaj képviselői fokozott figyelmet fordítanak ennek használhatóságára, egyszerűségére: arra, hogy bármit pillanatok alatt elérhessünk, használhassunk, vagy éppen közelebbről megvizsgálhassunk. Nincs ez másképp a *Syberia* esetében sem; fokozott műgonddal láttak hozzá a kérdéses elem megvalósításának. Odafigyelésüket egy rendkívül okos, könnyen kezelhető rendszer prezentálja. Az inventory-t két részre osztották a fejlesztők: az elsőként, jobb egérgombra aktiválódó felszerelés-táblázat az egyszeri, gyakrabban használatos tárgyak helye. Ide kerülnek a különböző kulcsok, fogaskerekek, de például a tintatartó, vagy a rajzpapír is. Céljuk van, mindig használni kell őket a megfelelő helyen, s jótékony hatásuk nem marad el, de az inventory-ból törlődnek. A felszerelésünk felett találhatunk két egyéb ikont is. Feljegyzett kérdéseinket tekinthetjük meg, amelyek szavakba öntése párbeszédek alkalmával történik. Celluláris telefonunk is használatba vehető, mi több: veendő, minthogy főnökünket hívogathatjuk serényen, hátha tud valami használhatót mondani, nyújtani egy kedves fax-levél képében. Telefonunk egyéb beprogramozott egyéniségei is meglehetősen fontosak: felhívhatjuk Kate édesanyját, barátját Dan-t, de barátnőjét Olivia-t is. Alkalmasint ők hívnak minket, elmagyarázva rendkívül fontosnak vélt mondandójukat. Ne lepődjön meg senki, ha



Kiadó:	**Microids**
Fejlesztő:	**Microids**
Eredet:	**Franciaország**
Konfig:	**PII 350 64MB RAM**
Formátum:	**PC**
Web:	**www.syberia.info**

a javarészt zagyvaságnak tűnő szövegek között fontos információ is megbújik, bizony. Mindazonáltal, bármilyen számot tárcsázhatunk, s a törvényszerűen bekövetkező búgó hang utáni „darn" se lepjen meg senkit. A menü elővarázslása sem különösebb megerőltetés, ahol a szokásos lehetőségek várnak - nem is magyarázom őket. Fontosabb az a furcsa téglalap alakú csúszka, ami tárgylistánk másik felét hivatott előcsalogatni. Utóbbiban fontosabb holmijainkat tároljuk, vizsgálhatjuk, használhatjuk. Hogy mi minősül fontosnak? Például az a fax-levél, amivel a közjegyzőhöz juthatunk be, vagy éppen Anna Voralberg házpadláson talált naplója. Bizony a sok-sok oldalt átvizsgálva juthatunk bizonyos következtetésekre, információkra, mégis: az egész tényleg naplószerű, beragasztott virágnyomatokkal, levelekkel! Márpedig ez a gondos tervezés, odafigyelés része, amely a játék minden apró porcikájáról süt az átlagfelhasználó szemébe. Nos, a második lista tárgyai értelemszerűen megmaradnak, további átnyálazás céljából, bizonyítékként, vagy csak a szórakozás végett. Egy végrendelet pedig nagyon tanulságos tud lenni.

A Microids remeke tehát minden tekintetben kifogástalan iskolapéldája a műfajnak, mindamellett, mégis inkább egyedülálló története és a megmagyarázhatatlanul telitalálat hangulata teszi naggyá, s azt hiszem, ezzel egyet kell érteni. Nem tudom ugyan, mi az, ami vonz a kísérteties robot-bábukban, miért tud ennyire lekötni egy egyszerű játékprogram, még ha ilyen kiemelkedő is. Végső soron, a *Syberia* úgy jó, ahogy van, és igen meg kell emberelnie magát annak, aki (mondjuk jó egy év múlva, ahogy a jelenlegi helyzet mutatja, sajnos) ezt a színvonalat felül szeretné múlni.

A történet nagyjából és egészében lineárisnak mondható, így elakadni nem nagyon fogunk. Ez azonban együtt jár azzal, hogy ha már végigrágtuk magunkat a történeten, nemigen fogjuk pár hétig, hónapig újra elővenni. De egy biztos: mindenképpen érdemes nekivágni, mert ritka manapság a kalandjáték, különösen a jobbik fajtája. Ez viszont kétségtelenül az. És mivel az éhségem már hallható dimenziókig jutott, kénytelen vagyok végre elszabadulni a monitortól, mert már vagy tizenkét teljes órája nem ettem semmit.

dracoo-[hungrrry]



ÉRTÉKELŐ

Látvány:	8
Játszhatóság:	7
Szavatosság:	6
Zene-hang:	8

8

+ *Mechanikus kísértetek, elsöprő sikerrel*

- *Az éhhalál fenyegető közelsége*

A SZERZŐDÉSEKRŐL: BŐVEBBEN

MI IS AZ A SZERZŐDÉS?

Vajon mi indokolhatja azt, hogy egy önálló részt szentelek a szerződések témájának? A válasz nagyon egyszerű: életünkben a legtöbb esemény – a mindennapokban – szinte mindig köthető valamilyen szerződéshez. (Oké, a környék legjobb nőjének a sikeres meghódítása ritkán, ám ez sem kizárható, különösen, ha találunk némi összefüggést az illető hölgy hajlandóságának ugrásszerű megnövekedése, illetve a papánk által egy hete nekünk vett új kocsi között... :) Mondhatnám azt is, hogy a szerződések „töltik ki tartalommal" a mindennapi életünket, mégpedig a „felül megállapított" jogszabályok keretei között.

Elmegyünk dolgozni, veszünk valamit, eladunk valamit; moziba, színházba megyünk, felkapcsoljuk otthon a villanyt stb., ez mind-mind – még amibe eszünk ágába sincs belegondolni, annyira evidens dolog – szerződések útján zajlik.

A szerződés a bevett meghatározás szerint: két vagy több fél egybehangzó, joghatás kiváltására alkalmas akaratnyilatkozata. Na most ez így elég kevésnek tűnik, de ha kicsit jobban utánagondolunk, ez a definíció nagyszerűen alkalmas arra, hogy megfelelően kibontogatva eljussunk a lényeghez: a szerződés lényege az **akarategyezés.** Azaz a szerződés létrejöttének alapkérdése, hogy az abban részesek valamiben megegyezzenek. Ez a megegyezés állapítja meg a felek egymással szembeni jogait és kötelezettségeit, hozza létre közöttük a szerződéses jogviszonyt. Ez a jogviszony a szerződések esetén mindig valamilyen „szolgáltatásra" irányul. „Szolgáltatás" kifejezés alatt ilyenkor nem csak a köznyelv által szolgáltatásnak nevezett dolgokra gondolunk, hanem minden olyan tevékenységre, melyet egy szerződés alapján az abban részes felek egymás javára kötelesek teljesíteni. Például egy autó adásvételére irányuló szerződés egyszerre két szolgáltatást foglal magában: az eladó az autót szolgáltatja, a vevő pedig a vételárat. A két fél a saját szolgáltatásáért felel. Az eladó azért, hogy az adásvétel tárgyát képező autó a szerződésben megállapítottaknak megfelelő állapotban kerüljön a vevő tulajdonába, mégpedig minden korlátozás nélkül, azaz ne legyen a kocsin harmadik félnek olyan joga, mely esetleg akadályozhatja a vevő tulajdonszerzését. A vevő azért felel, hogy a vételárként megjelölt összeg hiánytalanul és hibátlanul eljusson az eladóhoz, azaz fizesse ki a teljes vételárat és ne hamis bankjegyekkel :). A szolgáltatás lehet sokféle - akár még az is egyfajta szolgáltatás lehet, hogy eltűrjek valamit, vagy tartózkodjak valaminek a megtételétől...

HOGYAN JÖHET LÉTRE A SZERZŐDÉS?

A „joghatás kiváltására alkalmas" kitétel azért lényeges, mert nyilván minden megegyezésből nem lehet szerződés, például nem lesz alkalmas a joghatás kiváltására a szerződés megkötésére irányuló kijelentés, ha az nyilvánvalóan komolytalan vagy a tényleges célja a viccelődés, barátok között például:

– Mennyit adtál ezért a gépért? Kétszázezer??? Nem ér ez annyit... tíz forintért megveszem!

– Oké, vigyed.

Ebben az esetben nyilván nem jön létre akarategyezés, ami elhangzik, csupán a szokásos egymás húzása, erre jogot alapítani nem lehet. Ehhez hasonlóan kizárja a szerződés létrejöttét az is, ha az akarat ugyan megvan, de mondjuk jogellenesség miatt van vele gond. Például a múlt hónapban említett példám is ilyen volt, melyben megpróbáltam valakivel a szomszédom házának kirablására szerződni. Hiába egyeztünk meg a kirablásban, a bűncselekményre való felhívást tartalmazó nyilatkozat nem lehet alkalmas arra, hogy jogok és kötelezettségek alapjául szolgáljon.

Elméletben a szerződés úgy jön létre, hogy a két fél egybehangzóan kijelenti egyező akaratukat. Na ez inkább úgy történik meg, hogy az egyik fél tesz egy ajánlatot, melyet a másik elfogad. Az ajánlat elfogadásával létrejön a szerződés. Csakhogy nem egyértelmű, hogy mi minősül ajánlatnak... a jog itt egy kicsit megint elválik a köznyelvi szóhasználattól. A kirakatba kitett áru, vagy a reklámokban, árlistákban, katalógusokban bemutatott cikkek ugyanis jogi értelemben nem minősülnek ajánlatnak, pusztán ajánlattételre való felhívásnak. Ez általában nem nyilvánvaló a hétköznapi szemlélő számára, de sokszor a nyomtatott reklámanyagoknál mindig találunk egy – természetesen apró betűs – olyasmi szöveget, hogy „fenntartjuk az árak megváltoztatásának jogát", vagy „jelen hirdetés nem minősül ajánlattételnek, csak a figyelemfelkeltés célját szolgálja", vagy „nyomdahibákért nem vállalunk felelősséget" stb. Miért van erre szükség? Azért, mert a szerződési jog szabályai alapján aki ajánlatot tesz, ehhez az ajánlathoz kötve marad, ha érkezik rá elfogadó nyilatkozat. Azaz, ha egy bolt kirakatában meglátok egy százezer forintos televíziót véletlenül ezer forintos áron kiírva, ne verhessem bent a pultot, hogy márpedig adják ide annyiért... vagy ami gyakoribb, internetes üzletek kínálatában láthatók néha vicces elgépelések, hasonló nagyságrendben. Jogi értelemben a boltokban az történik, hogy én teszem az ajánlatot az üzletnek:

– A kirakatban lévő tévét megvenném a kiírt ezer forintért.

– Sajnálom, de tévesen lett kiírva az ára, százezer forintba kerül... így is érdekli?

A szerződés nem jött létre, mert a szerződési ajánlatom nem került elfogadásra. Erre én kétféleképpen válaszolhatok:

1. *– Annyiért nem kell...*

A szerződés nem jött létre, hiszen nem tettem új ajánlatot.

2. *– Persze, annyiért is elviszem, csak megpróbáltam, hátha ideadja ezerért. :)*

Tettem egy új ajánlatot, a valós áron. Ettől még nem jön létre a szerződés, hiszen lehet, hogy a nevezett készülék nincs a raktáron, stb. De ha van eladható darab, akkor a szerződés létrejön, és mindenki elégedett.

Érdekességképp jegyzem meg: ez az, amiért az üzletekben nincs helye az alkudozásnak. Persze nem tilos, lehet vele próbálkozni, de nincs sok esélye annak, hogy bárki is sikerrel fog járni vele, amikor mondjuk a számítógépét akarja kicsit bővíteni. A boltokban dolgozók ugyanis általában nem kapnának jó pontokat a tulajtól, ha kofát játszanának az üzletben. Piacon lehet alkudni, aki szereti csinálni, ott tegye.

Tehát a szerződések lényege a megegyezés, hogy ez milyen formában kerül kifejezésre, az a következő kérdés.

Mint már említettem, főszabály szerint a szerződések bármire irányulhatnak, illetve nincs egységes, kötelező előírás arra nézve, hogy milyen formai követelményeknek kell megfelelnie egy szerződésnek (persze ez alól ismét vannak kivételek, majd említek egy párat). Szerződést háromféle módon hozhatunk létre: a) írásban, b) szóban, illetve c) ráutaló magatartással.

ad a) Ez a forma mindenki számára ismert, és azt hiszem, hogy ha szerződésekről beszélünk, ez jelenik meg mindenki szeme előtt elsőként. Papír, jól teleírva, felek aláírják, és mindenkinek van belőle egy példánya. Ha valami vita támad a szerződéssel kapcsolatban, mindenki fogja a saját példányát, és abból próbálja kisilabizálni, hogy miről is van szó, illetve ha a vita bíróság elé kerül, a bíró is ezt a szöveget fogja használni.

Az írásbeli forma hatalmas előnye, hogy a megegyezés írásba foglalása jelentősen megkönnyíti a bizonyítást, nem véletlen, hogy bizonyos szerződésekre nézve a jog áttöri a forma-szabadságot, és kötelező írásbeliséget ír elő. Gépjármű adásvételét például kötelező írásba foglalni, mert amikor az autó tulajdonjogát a megfelelő hatóság át akarja írni, a szerződésből állapít meg bizonyos adatokat. Egyébként az írásbeliség általában olyan szerződéseknél kötelező, ahol a szerződés teljesítéséhez az államnak is valamilyen regisztratív, nyilvántartó aktust el kell végeznie. Ingatlanoknál a földhivataloknak is be kell jegyezniük az új tulajdonost, ezért kötelező az írásbeli forma. Sőt, ilyenkor – tekintettel az ingatlanok kiemelt – értékére, és a földhivatalok leterheltségére – megelőzendő, hogy a hivatalnokoknak mindenféle sajtpapírokkal kelljen küszködniük – kötelező az ügyvéd igénybevétele is.

ad b) Szóban is létrejöhet a szerződés, ha a felek mindenben megegyeznek. Ami előny az írásbeli formánál, az, illetve annak hiánya a hátrány ennél. A szóban létrejött szerződéseket utólag jóval nehezebb peresíteni, ha bizonyítani kell, tanúkat kell igénybe venni, akik ott voltak, hallották... csak a kis jelentőségű, mindennapok körébe tartozó szerződések megkötésére ajánlott, egy cetli meg egy toll azért mindig van a közelben, nem...?

ad c) Ez talán a legsűrűbb és a legelterjedtebb szerződés-létrehozási módszer, mégis a legmisztikusabbnak tűnik. Mi is ez? A szerződés attól jön létre, hogy a felek erre utaló magatartásából

megállapítható a szerződés létrehozására irányuló akarat. Telepakolom a kosaram a boltban, majd a pénztárhoz sétálok, ahol a pénztáros beüti a gépbe, majd hozzám vágja a blokkot, miközben nem szólunk egymáshoz és kész. Nem szóbeli, írásbeli sem, hiszen a blokk nem tartalmazza részletesen, hogy milyen árut vettem, különben sincs aláírva senki által. Vagy amikor felszállok a buszra, azzal a tettemmel kinyilvánítom, hogy én most szerződök a közlekedési vállalattal. Erről a szerződés-létrehozási módról még később is sokat fogunk beszélni, mert bizony a szoftverek használatánál vastagon előjön majd...

MILYEN FAJTA SZERZŐDÉSEK VANNAK?

Természetesen a szerződések világa jóval többféle szerződést ismer annál, mint amiről itt be tudnék számolni: kezdve az egyszerű adásvételtől a folyamatos szolgáltatásokra irányulókon keresztül (például a telefon-, vagy az Internet-előfizetések) egészen a speciális, a szoftverek használatára feljogosító, úgynevezett felhasználási szerződésekig. Ezek bármennyire is különbözőek, egyvalamiben egyeznek: a lényegük az, hogy egy kölcsönös akarat-egyezést tartalmaznak. Ha valaki emlékszik még esetleg arra a borzalmasan sikerült napra, amit a múltkori alkalommal írtam le (talán jobb is lesz, ha előveszitek, és a jelenlegi szám mellé rakjátok – hiába no, a legjobb játékok is arról ismerszenek, hogy jó az újrajátszhatóságuk :), ott az egyes eseményeket beszámoztam. A számok – most már elárulhatom – nem voltak véletlenek, hanem most visszautalnék rájuk. Van köztük néhány, ami egy-egy különálló szerződést jelöl. Nézzük egyenként:

(1) Itt mindenféle közüzemeket veszek igénybe. Ezt egy speciális szerződésfajta alapján teszem meg, melynek több különlegessége is van. Például az ilyen szerződések körében megfelelő jogszabályi (törvényi) előírás folytán nincs szerződéskötési szabadság, mely alapján a szolgáltató mérlegelhetne: ha én szerződni kívánok a szolgáltatóval, akkor ő ezt köteles elfogadni, és egészen addig ezt a szerződést fenntartani, amíg én teljesítem, azaz fizetem a megfelelő díjat. A díj megállapítása is különleges: nem a szerződés állapítja meg, és nem a kettőnk „alkuja" előzi azt meg, hanem előre szabott árak vannak, amelyet én a fogyasztásom arányában, utólag, eseti mérések után fizetek meg.

(2) A szerződés, melyet vagy az újság kiadójával, vagy a terjesztőjével hoztam létre, arra irányul, hogy nekem minden megjelenéskor az adott újság ott legyen a postaládámban. Ez egy speciális, vegyes szolgáltatásokat tartalmazó kontraktus, hiszen a másik fél az újság előállításán felül azt is vállalja, hogy eljuttatja hozzám, ráadásul ingyen, sőt, a legtöbb újság kedvezményeket is biztosít ilyen esetekre. Az 576 is... :)

(3) Személyfuvarozásra szóló szerződés köttetik köztem és a közlekedési vállalat között: én kifizetem a viteldíjat (akár egy hónapra előre, bérlet formájában, akár esetenként, vonaljegy formájában), a vállalat pedig köteles rendelkezésre állni, azaz előre meghatározott menetrend szerint közlekedtetni mindenféle járműveket, melyek engem elvisznek valahova. Itt történt egy kis zűr: (3-1) a bérletem otthon hagyásával szerződésszegést követtem el, amiből kellemetlenségeim származnak.

(4) Valamikor munkaszerződést kötöttem a munkáltatóval, és ennek keretein belül dolgozom. Különlegessége ennek a szerződésnek, hogy speciális jogviszonyt, nevezetesen munkaviszonyt keletkeztet, amelyre gyökeresen más szabályok vonatkoznak, mint a többi szerződésfajtára.

(5) Az előadásom is egy szerződés eredményeképpen hangzik el: megbízási szerződés alapján valahol vállaltam némi fejtágítást... én azt vállalom, hogy elmegyek és okosakat beszélek adott témáról, a megbízó pedig ad érte valami irgalmatlanul nagy :) pénzösszeget.

(6) Ez nem szerződési eset. Itt ugyanis semmilyen megállapodásról nincs szó. Szerencsétlen autósnak fogalma sem volt róla, hogy betörik majd a szélvédője, nekem sem igazán... ám megtörtént, és mivel az én hibámból őt kár érte, ezért kárfelelősségi jogviszony alakul ki köztünk, mely egyoldalú, azaz csak rám nézve jelent kötelezettséget. Erről a jogviszonyról majd később bővebben is fogunk beszélni.

(7) Ez egy egyszerű, a mindennapi életben tömeges előforduló adásvétel tipikus esete. Itt is van egy kis gond (7-1), elvileg a vásárolt dolog hibája miatt fordulhatnék a bolt felé, de ez olyan fajta esemény, aminek ritkán van jogi következménye.

(8) Lényegében azonos az előzővel, azzal a különbséggel, hogy az adásvétel tárgya egy olyan eszköz, melyet a jog „tartós használatra rendelt termék" néven ismer, és emiatt a (8-1) számmal jelölt probléma esetén kicsit mások a jogérvényesítés lehetőségei, illetve a nagyobb érték miatt ezzel nyilván élni is fogok.

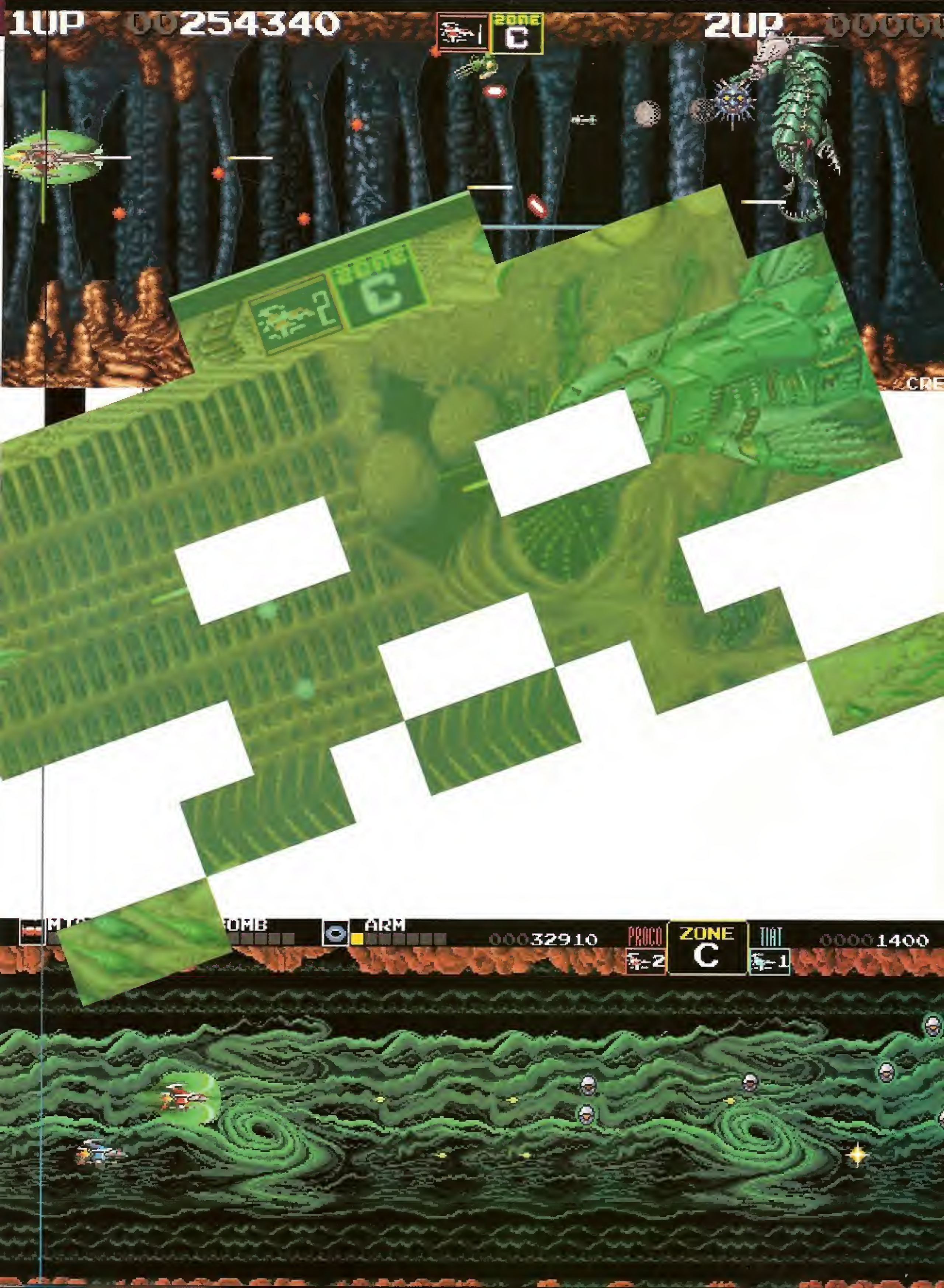
(9) Ez a látszat ellenére nem adásvétel, és egészen más szabályok vonatkoznak rá. Itt jönnek be a képbe a szoftverek felhasználására vonatkozó különleges szerződések, nevezetesen a felhasználási szerződések problémája, amiről majd önálló „fejezetként" ejtek sok-sok szót.

(10) Amikor felcsatlakozom az Internetre, egy olyan szerződés keretében cselekszem, mely köztem és az Internet-szolgáltató között jött létre, illetve az esetek nagy részében (ha a csatlakozás telefonvonalon keresztül zajlik) mellékes (modemes elérés) vagy mögöttes (pl. ADSL) szereplőként a telefonszolgáltató is képbe kerül. Bérelt vonali vagy kábeles csatlakozás esetén csak a szolgáltatóval vagyok kapcsolatban. Ez nagyon hasonlít az (1) szám alatt említett közüzemi szerződésekhez, azzal a különbséggel, hogy itt nincs az ott említett korlátozás a szerződéskötési szabadság tekintetében – az Internet-elérés jelenleg nem minősül olyan alapvető közszolgáltatásnak, mely érdekében alkotmányosan elfogadható lenne egy ilyen korlátozás... A díjazás változó lehet, fix havidíj vagy időtől illetve adatforgalomtól függő díjszabás egyaránt elképzelhető.

(11) Az internetről történő szoftver-letöltögetés hasonló helyzetet eredményez, mint a (9) számmal jelölt eset. A különbség annyi, hogy ilyenkor vagy nem kell fizetni a használatért (freeware, shareware – egy ideig), vagy utólag (licenszelt shareware), vagy a letöltéskor (mondjuk fizetős letöltő-oldal), vagy mondjuk már egy hardveregység vagy egy korábbi szoftververzió árában előre megfizettük a használati díjat. A lényeg az, hogy ez az eset is egy különleges szerződéstípusba tartozik.

(12) Ami a házasságot illeti, nos, azt is felfoghatjuk szerződésként, bár természetesen nem az. (Hmm. Azért idekívánkozik *Ulpianus* ókori római jogtudós örökérvényű megállapodása, mely szerint *„nuptius enim non concubitus, sed consensus facit"* azaz a házasságot nem az elhálás, hanem a megegyezés hozza létre – ennek alapján akár szerződés is lehet... :) No mindegy, a lényeg az, hogy ezzel nem fogunk részletesen foglalkozni, nem aktuális.
Nos, ennyi jutott mostanra, legyetek jók, élvezzétek a nyarat, játsszatok sokat!

Lattmann Tamás
http://www.extra.hu/lattmann

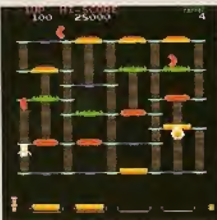

1UP 00254340
ZONE C
2UP
ZONE C
ARM
00032910
ZONE C
00001400



ARCHON (AMIGA)


ARKANOID (ARCADE)


STREETS OF RAGE 2 (MEGADRIVE)


BURGER TIME (PLAYCHOICE)

ÁLTALÁNOS / HÍREK

- Alpha and Omega (http://cymartin.virtualave.net)
- Archaic Ruins (http://archaic-ruins.parodius.com/frameset.htm)
- Beyond Emulation (http://be.emulationworld.com)
- Brian's Emulation (http://www.briansemu.com)
- Daily EmuNews (http://dailyemu.virtualave.net)
- DarkMazda's Domain (http://www.darkmazda.com)
- Eidolon's Inn (http://www.eidolons-inn.de)
- EmuCamp (http://www.emucamp.com)
- EMU-CHINA (ttp://www.emuchina.net)
- EmuDreams <http://emudreams.go.to)
- Emu Games (http://www.emugames.com)
- Emuholic (http://www.emuholic.com)
- EmuHQ (http://www.emuhq.com)
- Emulation64 (http://www.emulation64.com)
- Emulation 9 (http://www.emulation9.com/)
- Emulation Gaming (http://www.emugaming.com)
- Emulation Zone (http://www.emulationzone.org)
- Emulous (http://www.emulous.com)
- EmuSearch (http://users.iol.it/fmaida/emusearch)
- Emu Sphere (http://www.emusphere.com)
- Emuunlim (http://www.emuunlim.com)
- Emuviews (http://www.emuviews.com)


AMIDAR (ARCADE)



LEMMINGS (CD32)



ALIENS VS. PREDATOR (ARCADE)


STREET FIGHTER ZERO 3 (ARCADE)



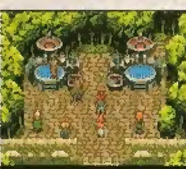
FINAL FANTASYTACTICS (PLAYSTATION)



DIG-DUG (ARCADE)



COMIX ZONE (MEGADRIVE)



CHRONO TRIGGER (SNES)

EmuXpress (http://home2.swipnet.se/~w-28929)
Game Net (http://granavenida.com/gamenet)
Geoshock (http://www.geoshock.com)
Giegue's Realm (http://www.angelfire.com/oh4/giegue)
Ishibishi (http://www.geocities.com/ishibishi/emu)
Keep It Retro (http://www.keepitretro.com)
Kinox (http://www.kinox.org)
Kiwibonga's Emulation News (http://www.kiwibonga.com)
Monroeworld (http://www.monroeworld.com)
Next Generation Emulation (http://www.ngemu.com)
RetroGames (http://www.retrogames.com)
RomCenter (http://www.romcenter.com)
Sys2064 (http://www.sys2064.com)
Vintage Gaming Network (http://www.vintagegaming.com)
WWEmu (http://www.wwemu.com)
Zophar's Domain (http://www.zophar.net)
AMIGA
A.G.N.U.S (http://www.agnus.org.uk)
Amiga Emulation Zone (http://www.amigaemulation.com/main.asp)
Amiga Legal Emulation (http://www.commodore-ale.com)
Ami Sector One (http://www.emucamp.com/amiga/main-dir/index.shtml)
Back to the Roots (http://www.back2roots.org)
CD 32 Legal Dumping Projekt (http://www.commodore-ale.com/cd32ldp)



CYBERNATOR (SNES)



DEFENDER OF THE CROWN (AMIGA)

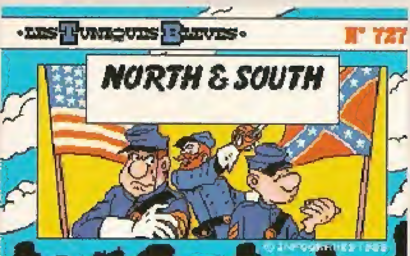


COMMANDO (ARCADE)



FINAL FANTASY i (WONDERSWAN COLOR)


RAMBO II (SEGA MASTER SYSTEM)



??? (AMIGA)



OPERATION WOLF (ARCADE)



METAL SLUG (NEO-GEO)

Hi Toro - the home of Cafe (http://www.hitoro.com)

Hi Toro - the home of Cafe (http://www.hitoro.com)

Ninja's AGA World (http://agaworld.free.fr)

WinFellow (http://fellow.sourceforge.net)

WinUAE homepage (http://codepoet.com/UAE)

ARCADE

Arcade@Home (http://www.arcadeathome.com)

Arcade ROM Heaven (http://www.arcadeheaven.com)

CPS2Shock (http://cps2shock.retrogames.com)

Final Burn (http://www.finalburn.com)

MAME (http://www.mame.net)

Mame.dk (http://www.mame.dk)

Mame World (http://www.mameworld.net)

MAME32 Q&A (http://www.classicgaming.com/mame32qa)

Raine (http://www.rainemu.com)

PLAYSTATION

PSXEmu (http://www.psxemu.com)

ATARI

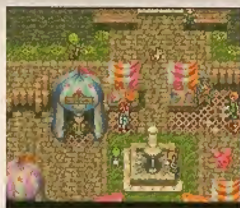
The Little Green Desktop (http://lgd.fatal-design.com/)

Holme's Atari 8bit Games (http://homepages.ihug.co.nz/~aaronat/atari.html)

AtariGames.net (http://www.atarigames.net)

The Lynx Lagoon (http://lynx.monroeworld.com)

Steem Engine (http://www.pyridine.co.uk/steem)


CHRONO TRIGGER (SNES)

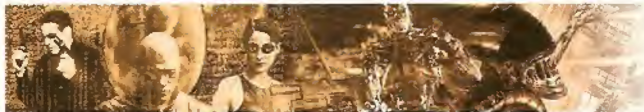


GRAN TURISMO (PLAYSTATION)



OUT RUN (ARCADE)


SUPER BOMBERMAN (SNES)



METOROPORISU / METROPOLISZ (2001)

Színes, japáni rajzfilm, játékidő: 109 perc
A forgatókönyvet Osamu Tezuka képregénye alapján Katsuhiro Otomo írta
Rendezte: Rin Taro
Produkció: Madhouse Productions / Metropolis Project / Tezuka Production Company
Hazai forgalmazó: Warner Home Video / Columbia TriStar
Magyar premier: IX. Titanic Nemzetközi Filmfesztivál, 2001. Október 4.-14.

Történet: Az idő: a múlt jövője. Alternatív jelen tehát. A hely – Metropolisz. Színes, élettel teli, virágzó világváros, ahol az emberek és a szigorúan alájuk rendelt robotok (esetünkben már meg-megbomló) szimbiózisa dolgozik a művészeti, építészeti – s nem utolsósorban politikai prosperitás kiteljesítésén. Munkájuk látszólag meghozta gyümölcsét – a város hús-vér lakói egy héten át a Zigguratot ünneplik – a tornyot, ami Metropolisz lakóit hamarosan az univerzum uraivá teszi.
Gondok is vannak persze. Vertikális városállam ez, szigorúan őrzött és elhatárolt Zónákkal. Felül a gálya, lent a víznek árja. Meg a robotok, akiket a Maldukok (vagy Mardukok, attól függően, milyen nyelven nézzük a mozit) vadásznak illetéktelen Zónalépéskor, *Szárnyas Fejvadász* módjára. Fasiszta egyenruhában, Hitlerjugend határozottsággal. A gálya tehát ünnepel, így a vízbe csobban Shunsaku Ban (vagy Higeoaji, ha úgy tetszik), a japáni mesterdetektív, aki az őrült Dr. Laughton után nyomoz – a vád: emberi szervekkel való illegális experimentálás. Vele tart unokaöccse, Kenichi (visszatérő Tezuka karakter), s a hatóságok által mellérendelt segéderő, Pero, az android.
Az események természetesen már korai stádiumban felgyorsulnak – Rock, a városban nagy népszerűségnek örvendő Vörös herceg fogadott „fia" rájön, hogy „apja" megbízta a keresett Dr. Laughton-t egy android elkészítésével – ez a kis robot a herceg halott lányának hasonmása, a „tökéletes ember" (übermensch teóriákat lásd Nietzschenél), aki majd Ziggurat trónjára ül. Ő Tima, az identitását kereső robot – sajnos tízből nyolc nyugatot látott anime alapkaraktere. Rock féltékeny és rühelli a robotokat – megpróbálja tehát gyorsan elvarrni a történetszálat. Kenichi azonban (Rock számára) rossz időben és helyen van...

Megvalósítás: Ami Tezuka vízióját illeti, az impresszív - függetlenül attól, hogy a jelen nézője ezt a retro-futurisztikus világot már ismeri. Klasszikus steampunk ez, asimovi robotokkal és Fritz Lang féle szimbolizmussal. A vizualitás maximális hűséggel kezeli Tezuka figuráit – a karakterábrázolásokon és a finale grande tűzijátékán azonban erősen érezni az Otomo féle „akirizmust" =80). Furcsa ellentmondás ez – a múltban vagyunk ugyan, de szereplőink érzései és viselkedésnormái mégis kortárs szellemiséget sugároznak. Fura - de itt működik.
A zeneszerző Toshiyuki Honda: központi témája frappáns, magával ragadó; a „borderline" jazz ill. a ragtime változatai talán a legtalálóbbak – hasonlóan a filmbe gyömöszölt Ray Charles nótához ("Can't Stop Loving You"). A japáni hangok esetében remek munkát végzett a fiatal seiyuu gárda (Yuka Imoto, mint Tima; Kei Kobayashi, mint Kenichi), a jól fordított angol dub hasonlóan eltalált (Michael Reisz Rock szerepében kellőképp utálatra méltó); sőt, kapaszkodni - helyenként felülmúlja az eredetit (különösképp Kenichi hangja, Brianne Siddall vállveregetést érdemel). A rengeteg ismeretlen tehetség között persze felfedezhetjük a seiyuu scene néhány háttéralakját is (Pero hangja Norio Wakamoto – a *Gunbuster* Ohta-ja, vagy éppen Kurosawa a SEGA *Last Bronx* c. játéktermi / Saturn / PC játékában).

DVD: A képminőség szerencsére szakít a Manga Entertainment amerikai lemezeinek „írjuk át VHS-ről" jellegű profanitásával (tisztelet a kivételnek), és inkább a Pioneer által kiadott remasterek felé húz. Éles, tiszta kép, ragyogó színek. Ebben természetesen szerepet játszik a film aránylag friss mivolta – hiszen a *Metropolisz* Japánban is csak a tavalyi évben került bemutatásra. „Piszkot" időnként felfedezhetünk, de ez a tradicionális kézi animáció kellemes velejárója – szerencsére még mindig rajzfilmet nézünk, nem pedig steril számítógépes zsonglőrmutatványt. A hazai lemezre 1.85:1, anamorf szélesvásznú kép került a 16:9-es televíziók tulajdonosainak nagy örömére; távol maradt azonban a japáni R2-es lemezeken mellékelt 4:3-mas arány – így aki nem widescreen, most megkapja a csíkjait. A hang kvalitásait sem érheti kritika; talán csak az európai házimozizásból száműzött DTS hang hiánya (az eredeti, japáni sávban) az, ami elszomorít (ha az „*Erik, a Viking*" elbírja nálunk is a normát, ez a lemez vajh' miért nem?).

Lényeg: A történet első megtekintés után fekete-fehér, egy második után azonban már duótónusú (harmadszorra színes :). Átvitt értelemben persze. Másodszorra már odafigyelünk a háttérben zajló eseményekre, s rádöbbenünk, hogy a film rétegekre osztott. Ezek az egymásra boruló történet-rétegek keresztezik egymást, átcikáznak a központi szálon, s a végeredmény: egy mesés mintákkal telefont faliszőnyeg. Tezukának talán nem tetszene... de Tezuka nyugodjék békében.

Reiker





Osamu Tezuka
Az 1928-ban született Tezuka a japanimáció („anime") legbefolyásosabb formálójaként ismert, karrierjének íve gyakorlatilag párhuzamos görbét ír le az ipar felemelkedésével. Ugyancsak jelentős – ha nem jelentősebb – képregény-rajzoló és író – a három legismertebb, még az ötvenes években keze alól kikerült karakter *Kimba, a Fehér Oroszlán* (lásd a Disney féle *Oroszlánkirály*t, ami elcsente az ötletet – bár a firma tagad), a gyakorlatilag a *Metropolisz* főhőséből derivált *Astro Boy (Tetsuwan Atom)* és *Princess Knight*. Ezek a képregény-sorozatok lényegében képesek voltak kitörni Japánból Amerikába, ráadásul rajzfilm alakban. A játékvilágban a Tezuka jogokat nemrég a SEGA licenszelte, hét évre. 1989. február 9.-én hunyt el – több, mint 700 munkát hagyva az utókorra.

Katsuhiro Otomo
1954-ben született, Miyagi tartományban. Otomo tizenkilenc évesen hajította habtestét az agyonzsúfolt manga piacra – tíz évvel később a „*Domu*" c. munkájáért már csomagolja a Japan Sci-Fi Grand Prix díjat. Ugyanebben az évben kezdi el az *Akira* c. képregény-sorozatot, amiből 1988-ban filmet is rendez (a DVD kiadásról és az *Akira* jelentőségéről az **576 Konzol** e havi számának Cool-Túra rovatában olvashat a Nyájas). Első munkája a szakmában azonban korábbi dátumra tehető: már 1983-ban karaktereket tervez Rin Taro *Harmagedon*jához. Az *Akira* után megszalad: *Roujin Z, Robot Carnival*, az isteni *Memories*, ill. egy live-action mozi, a *World Apartment Horror* (1991). Pillanatnyilag következő rendezéséhez készülődik, *Steam Boy* fájlnév alatt.

Rin Taro
Az 1941-ben született Rin Taro (tehát Taro Rin lenne helyesen [meg japánul is] a *DVD Est Extrá*ban, ha már az ott megjelent írás szerzője vette a fáradságot és szépen magyarosította az alkotók neveit; Osamu Tezuka ott Tezuka Oszamu, Katsuhiro Otomo pedig Otomo Kacuhiro) az ötvenes évek végén a Toei-től meglépve penetrálta Tezuka Mushi Productions nevű vállalkozását, ahol villámgyorsan a Mester influenciája alá került. Rendezett néhány klasszikus *Kimba* és *Astro Boy* epizódot, belekapott egy kicsit a *Space Pirate Captain Harlock* TV sorozatba – a 70-es évek közepére már a japáni televíziós animáció egyik gurujaként volt katalogizálható. A mozik lepedőjét először 1979-ben rohamozta meg, a *Galaxy Express 999*-el. További fontosabb rendezései: *Harmagedon, Doomed Megalopolis (Teito monogatari), Dagger / Blade of Kamui (Kamui no ken), X:1999 (X).*

Hozzáférhető DVD kiadások:

METROPOLIS (R2, NTSC, 2001, kb. $34)
Hang: japáni (DTS)
Felirat: japáni
Extrák: mozi-előzetes, Minako Obata énekelte „There'll Never Be Goodbye" videoklip
Extrák a dobozban: Beat Magazine különszám

METROPOLIS MEMORIAL BOX (R2, NTSC, 2001, kb. $112)
Hang: japáni (DTS)
Felirat: japáni
Extrák: 1997-es promóciós film, kiadás előtti előzetesek, mozi-előzetesek, TV reklámok, egyéb reklámok, Making of...
Extrák a dobozban: 120 oldalas booklet; megközelítőleg 500 oldalas, kommentárokkal dúsított „forgatókönyv" replika

METROPOLIS (R1, NTSC, 2002, kb. $28)
Hang: japáni (DTS), angol, francia (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: angol, francia, spanyol, portugál, koreai, kínai
Extrák: Making of..., Katsuhiro / Taro interjú, animációs folyamat ábrázolása, a „*Metropolis*" manga története, mozi-előzetesek, Tezuka filmográfia, produkciós feljegyzések (az extrákat tartalmazó lemez kis méretű, ún. „PocketCD")

METROPOLIS (R2, PAL, 2002, kb. 6800 Ft)
Hang: japáni, angol, orosz (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: magyar, angol, lengyel, cseh, izlandi, hindi, héber, bolgár, orosz, török, dán, svéd, finn, görög, norvég, arab
Extrák: lásd R1 NTSC (az extrákat tartalmazó lemez hagyományos méretű)
Megjegyzés: Az eredetileg május 28.-ra kitűzött megjelenés sajnálatos módon szeptemberre mozdult át – de jön, érkezik!

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1329 Bp. Pf: 24) annyiszor 100-Ft-ot, ill. 150-Ft-ot, ill. 2002 Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél, + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

Fontos! **<u>Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.</u>**

<u>*A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.</u>

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

COMGAME „576" Kft
1329 Bp.,Pf.: 24

62931306 105 71

Megrendelt újság(ok) ára + postaköltség összege

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása pl.: 96/4,99/2 stb

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Az 576 KByte

1990-1999-es

számai

100 Ft/db

(+ postaköltség*)

2000-es

számai

150 Ft/ db

(+ postaköltség*)

2001-es

számai

Teljes 2001 évi évfolyam

2002 Ft/ 11 db

(+ postaköltség)

megvásárolhatók boltjainkban vagy megrendelhetők csomagküldő szolgálatunktól (1329 Budapest, Pf.: 24)

*A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	77.-	21	640.-	41	740.-
2	95.-	22	640.-	42	740.-
3	250.-	23	640.-	43	740.-
4	250.-	24	640.-	44	740.-
5	250.-	25	640.-	45	740.-
6	250.-	26	640.-	46	740.-
7	250.-	27	640.-	47	740.-
8	560.-	28	640.-	48	740.-
9	560.-	29	640.-	49	740.-
10	560.-	30	640.-	50	740.-
11	560.-	31	640.-	51	740.-
12	560.-	32	640.-	52	740.-
13	560.-	33	640.-	53	740.-
14	560.-	34	640.-	54	740.-
15	560.-	35	640.-	55	740.-
16	560.-	36	740.-	56	740.-
17	560.-	37	740.-	57	740.-
18	640.-	38	740.-	58	740.-
19	640.-	39	740.-	59	740.-
20	640.-	40	740.-	60	740.-

2002-ben a teljes 2001. évi évfolyamot megrendelheted, mindössze 2002 Ft-ért 11 szám - 11 db 576 kbyte!

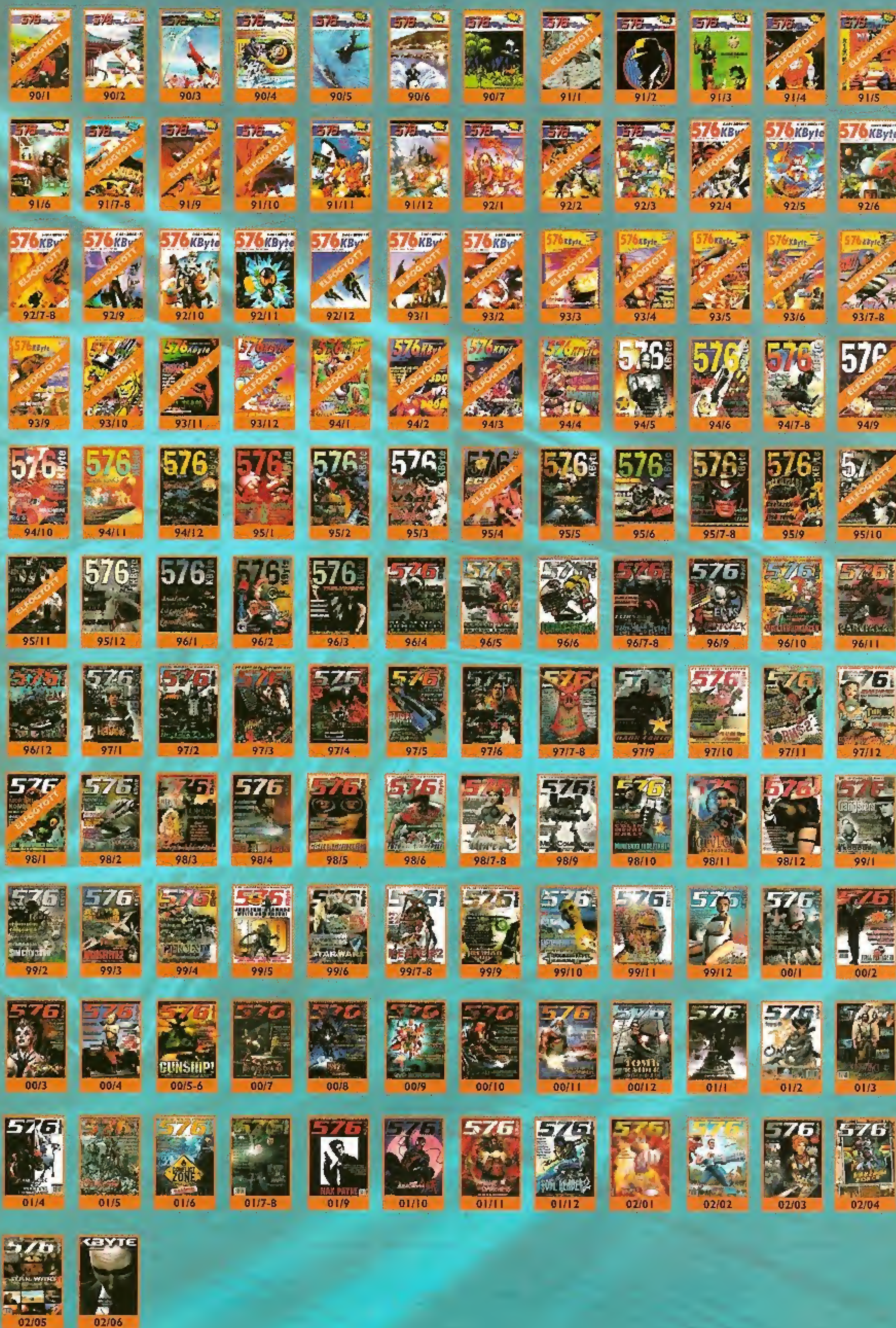




plusz postaköltség: vidéki és budapesti lakosok számára egyaránt 560 Ft.

Akciónk a készlet erejéig tart!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?



TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



CHEATEK



BID FOR POWER
Néhány BfP beállítási tanács

`* g_basepl [1-999]`
Az induló energiaszint beállítása ezertől egy millióig

`* cg_kitrail [0-99]`
A „ki trail" hosszának beállítása (0 = kikapcsolva)

`* cg_crosshairhealth [0/1]`
Ki vagy bekapcsolja, hogy találatkor a célkereszt vörös színre váltson

`* cg_lightauras [0/1]`
Ki vagy bekapcsolja az aura dinamikus megvilágítását

`* cg_lightexplosions [0/1]`
Ki vagy bekapcsolja a robbanások dinamikus fényeit

`* cg_drawKIWarning [0/1]`
Ki vagy bekapcsolja az alacsony energiaszint riasztást

`* cg_chargeupAlert [0/1]`
Ki vagy bekapcsolja a w„ready" üzenet megjelenését a támadó erő feltöltődésekor

`* cg_stfu [0/1]`
Ki vagy bekapcsolja a karakter hangokat tüzelés közben

`* cg_lowpolysphere [0/1]`
Ki vagy bekapcsolja az energia kis hatókörben használatát

`* cg_explosionShell [0/1]`
Ki vagy bekapcsolja a robbanás látványát

`* cg_drawOwnModel [0/1]`
Nézőpontok közötti váltás

EXTREME PAINTBRAWL 4
Játék közben a [T] megnyomása után írhatod be a következő kódokat:

`IAmACheater`
Cheatek engedélyezése

`GameDebug`
Játékos próbamód bekapcsolása

`EngineDebug`
Fejlesztő próbamód bekapcsolása

HITMAN 2
Játék közben nyomd meg a [~] billentyűt és az előugró konzolba írd be a kódokat.

`god 1`
Isten mód

`giveall`
Minden fegyver teljes lőszerrel

`infammo`
Végtelen lőszer

`invisible 1`
Láthatatlanság

RAGE OF MAGES
Játék közben nyomd meg az [ENTER]-t majd írd be #CHICKEN és újra [ENTER]. Ezzel engedélyezted a cheatek használatát.

`#modify self +god`
Isten mód

`#modify army +god`
Isten mód

`#create gold`
Aranyat kapsz

`#killall`
Minden ellenség megölése

`#pickup all`
Minden zsákmány a tiéd

`#show map`
Teljes térkép

`#hide map`
Térkép elrejtése

`#event x`
Az összes párbeszéd lejátszása az X szintről

`#victory`
A pálya megnyerése

SOLDIER OF FORTUNE 2 - DOUBLE HELIX
A játék parancsikonjának indítás sorát a következőre javítsd át: **„C:\Program Files\Soldier of Fortune II - Double Helix\SoF2.exe" +set console 1**
Ezután játék közben a [~] megnyomására előjön a konzol, vagy a menü képernyőn az [ESC] megnyomására, ahová beírhatod a kódokat. A cheat kódokat nem biztos, hogy a teljes verzióban elfogadja a játék.

Demo verzió:

`God`
Isten mód

`God ModeNoclip`
Repülsz és átjársz a falakon

`walls.Notarget`
Láthatatlan leszel az ellenség számára

`Timescale .X`
Mozgási sebesség beállítása, ahol az X a sebesség. A kisebb szám nagyobb sebesség

Teljes verzió:

`Heretic`
Isten mód

`Elbow`
Fegyverek 1-5 és 7

`Bigelbow`
Fegyverek 8-12 és 6

`Phantom`
Repülsz és átjársz a falakon

`Ninja`
Láthatatlan leszel az ellenség számára

`Matrix #`
Mozgási sebesség beállítása, ahol az X a sebesség. A kisebb szám nagyobb sebesség.

`Killallmonsters`
Minden ellenség megölése az aktuális pályán

`give all`
Minden fegyver és lőszer, teljes életerő és teljes páncél

STARSHIP UNLIMITED II - DIVIDED GALAXIES
A cheatek használatához rá kell fókuszálni, vagy kijelölni egy egységet, majd megnyomni a [HOME] gombot, ezután beírni a következő kódokat - minden betű között szóközt kell nyomni.

`HKBA`
Hozzáad egy Killer Beam Artifact-ot a kijelölt egységhez

`CKBA`
Hozzáad egy Killer Beam Artifact-ot a mutatott egységhez

`HPKA`
Hozzáad egy Planet Killer Artifact-ot a kijelölt egységhez

`CPKA`
Hozzáad egy Planet Killer Artifact-ot a mutatott egységhez

`HWA`
Hozzáad egy Wisdom Artifact-ot a kijelölt egységhez

`CWA`
Hozzáad egy Wisdom Artifact-ot a mutatott egységhez

`HMA`
Hozzáad egy Money Artifact-ot a kijelölt egységhez

`CMA`
Hozzáad egy Money Artifact-ot a mutatott egységhez

`HBGA`
Hozzáad egy Best Generator Artifact-ot a kijelölt egységhez

`CBGA`
Hozzáad egy Best Generator Artifact-ot a mutatott egységhez

`HBCA`
Hozzáad egy Best Computer Artifact-ot a kijelölt egységhez




CBCA
Hozzáad egy Best Computer Artifact-ot a mutatott egységhez

HBDA
Hozzáad egy Best Drive Artifact-ot a kijelölt egységhez

CBDA
Hozzáad egy Best Drive Artifact-ot a mutatott egységhez

HIRA
Hozzáad egy Instant Recharge Artifact-ot a kijelölt egységhez

CIRA
Hozzáad egy Instant Recharge Artifact-ot a mutatott egységhez

HREA
Hozzáad egy Relic Artifact-ot a kijelölt egységhez

CREA
Hozzáad egy Relic Artifact-ot a mutatott egységhez

HSSA
Hozzáad egy Starship Artifact-ot a kijelölt egységhez

CSSA
Hozzáad egy Starship Artifact-ot a mutatott egységhez

HCRA
Hozzáad egy Component Repair Artifact-ot a kijelölt egységhez

CCRA
Hozzáad egy Component Repair Artifact-ot a mutatott egységhez

HFRA
Hozzáad egy Finish Research Artifact-ot a kijelölt egységhez

CFRA
Hozzáad egy Finish Research Artifact-ot a mutatott egységhez

HBSA
Hozzáad egy Best Shields Artifact-ot a kijelölt egységhez

CBSA
Hozzáad egy Best Shields Artifact-ot a mutatott egységhez

HBAA
Hozzáad egy Best Armor Artifact-ot a kijelölt egységhez

CBAA
Hozzáad egy Best Armor Artifact-ot a mutatott egységhez

HBFA
Hozzáad egy Best Fighters Artifact-ot a kijelölt egységhez

CBFA
Hozzáad egy Best Fighters Artifact-ot a kijelölt egységhez

HMPA
Hozzáad egy Maximum Population Artifact-ot a kijelölt egységhez

CMPA
Hozzáad egy Maximum Population Artifact-ot a kijelölt egységhez

HFDA
Hozzáad egy Fold Drive Artifact-ot a kijelölt egységhez

CFDA
Hozzáad egy Fold Drive Artifact-ot a mutatott egységhez

HRSA
Hozzáad egy Ram Shields Artifact-ot a kijelölt egységhez

CRSA
Hozzáad egy Ram Shields Artifact-ot a mutatott egységhez

HICA
Hozzáad egy Instant Colony Artifact-ot a kijelölt egységhez

CICA
Hozzáad egy Instant Colony Artifact-ot a mutatott egységhez

HISA
Hozzáad egy Invincible Shields Artifact-ot a kijelölt egységhez

CISA
Hozzáad egy Invincible Shields Artifact-ot a mutatott egységhez

HARA
Hozzáad egy Advanced Research Artifact-ot a kijelölt egységhez

CARA
Hozzáad egy Advanced Research Artifact-ot a mutatott egységhez

HMCE
Hozzáad egy Maximum Combat Experience a kijelölt egységhez

CMCE
Hozzáad egy Maximum Combat Experience a mutatott egységhez

CUPS
Hozzáad egy Upsize Starship Artifact-ot a mutatott egységhez

SUDDEN STRIKE 2

Cheatek a „Demo" verzióhoz
Játék közben az [ENTER] megnyomása után írhatod be a kódokat:

****omniscience**
A teljes terület belátható (No Fog)

****blitzkrieg**
Küldetés megnyerése

****koenigstiger**
Sérthetetlenség, plusz fegyverek

SW GALACTIC BATTLEGROUNDS THE CLONE CAMPAIGNS

Játék közben az [ENTER] megnyomása után előugró ablakba írhatod be a kódokat

forcefood
1000 kaja

forceore
1000 „ore"

forcecarbon
1000 „carbon"

forcenova
1000 Nova kristály

forcesight
A teljes bejárt terület belátható

forceexplore
Teljes térkép

forcebuild
Azonnal kész az aktuális építés és kutatás

darkside<1-8>
A beírt számú ellenség legyőzése

tarkin
Minden ellenség legyőzése

skywalker
Küldetés megnyerése

simonsays
Megjelenik egy brutális ewok

imperial entanglements
Megjelenik egy birodalmi csillagromboló

that's no moon
Death Star
(nem mindig működik)

tantive iv
Corellian Corvette
(nem mindig működik)

WARLORDS BATTLECRY II

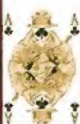
iamatank
Isten mód

iamaseer
Teljes térkép

iamaloser
Küldetés elvesztése

iamawinner
Küldetés megnyerése

iamanarchmage
Minden varázslat





BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Nyisd meg a [Baldur.ini] fájlt a notepad-del. Keresd meg benne a [Program Options] fejlécet, és írd be alá: Debug Mode=1 Ezután mentsd el a fájlt, és zárd be. Indítsd el a játékot - játék közben a [Control]+[Space] megnyomására előjön a konzol.
A konzolba a következő parancsokat írhatod be:

`CLUAConsole:SetCurrentXP`
("az XP kívánt mértéke")
Tapasztalati pont beállítása

`CLUAConsole:AddGold`
("az arany mennyisége")
Arany mennyiség növelése (Ha az XP beállítást használtad, ne használd ezt a parancsot!)

`CLUAConsole:CreateItem`
("a készítendő tárgy neve",mennyisége)
Tárgykészítés az inventory-ba

Tárgyak listája:

chan06–Drizzt's +4 Chainmail
leat08–Studded Leather +3:Shadow Armor
plat05–Full Plate +1
helm04–Helm of Defense
shld04–Medium Shield +1
shld06–Large Shield +1
shld17–Buckler +1
ring07–Ring of Protection +2
ring08–Ring of Wizardry
brac14–Bracers of Defense AC 4
clck02–Cloak of Protection +2
belt06–Girdle of Hill Giant Strength
boot01–Boots of Speed
staf08–Martial Staff +3
hamm08–War Hammer +2
sw1h09–Short Sword +2
sw1h40–Blade of Roses(LongSword +3 +2Cha)
sw1h49–Ninja-To +1
sw2h09–Warblade(2-H sword +4)
bow18 –Shortbow +2
bow17 –Longbow +2
slng03–Sling +3
ax1h03–Battle Axe +2
halb03–Halberd +2

`CreateCreature`
("a készítendő karakter neve")
A csapat erősítése egy karakterrel

Választható Kreatúrák:
dragred = Red Dragon
dragblac = Black Dragon
dragsilv = Silver Dragon
demnabo1 = Nabassu
dempi01 = Pit Fiend
uddeath = Demon Knight

Move to Area:

`MoveToArea`
("a hely kódja")
Ugrás a pálya egy adott területére

Helyszínek listája:
Temple District = AR0900
Graveyard District = AR0800
Slums District = AR0400
Waukeens Promenade = AR0700
Government District = AR1000
Bridge District = AR0500
Docks District = AR0300
CityGates = AR0020
Umar Hills = AR1100
Suldanesslar = AR2500
The Nine Hells = AR2900
Domain of the Dragon = AR1201
Asylum Dungeon = AR1512
Bodhis Dungeon = AR0801
Astral Prison = AR0516
Planar Sphere = AR0411
Cult of the Unseeing Eye = AR0202
Rift Dungeon = AR0204
Demon Outerworld = AR0414
De'Arnise Hold = AR1300
Trademeet = AR2000
Druids Grove = AR1900

`ExploreArea()`
Látszik a teljes térkép

`[CTRL] +[ T]`
A két gomb megnyomására mindenki meggyógyul és eltűnnek az ártó varázslatok

`[CTRL] + [Y]`
A két gomb megnyomásával a kijelölt karakternek befellegzett

`[CTRL] + [1]`
A páncél osztály lecserélése a választott karakteren

`[CTRL] + [6] és [CTRL] +[ 7]`
A kijelölt karakter cserélése más modellre

`[CTRL] + [R]`
A kijelölt karakter meggyógyítása

`[CTRL] + [J]`
Ugrás a kurzorral megjelölt helyre

BUZZING CARS

Játék közben a [CTRL]+[PAUSE] vagy a [CTRL]+[SCROLL LOCK] billentyűk megnyomására előjön a konzol, ahová a következő kódokat beírhatod

`testgame`
Minden autó és verseny választható, és kapsz 99999 pezetát

`allrace`
Minden verseny választható

`pesetas`
A pénzed ötször több lesz

`winrace`
A verseny megnyerése

`lostrace`
A verseny elvesztése

`showstat`
Kiíródik a képernyőre az aktuális FPS illetve egyéb statisztikai adatok

COMMANDOS 2 - MEN OF COURAGE

A cheatek aktivizálásához játék közben jobb gombbal kattints a Commando-ra és írd be [GONZOANDJON] majd nyomd meg az [ENTER]-t. A betűk begépelése közben nem fogsz látni semmit, és nem kapsz semmilyen visszajelzést az aktivizálásról.

`[Ctrl] + [Shift] + N`
Küldetésugrás

`[Ctrl] + I`
Sérthetetlenség

`[Ctrl] + V`
Láthatatlanság

`[Ctrl] + [Shift] + X`
Minden ellenség megölése

`[Shift] + X`
A választott kommandós elhelyezése a kijelölt helyre

`[Ctrl] + [Minus]`
A „frame rate" kiírása a képernyőre

EUROPA UNIVERSALIS 2

Játék közben az F12 megnyomására előjön a cheat ablak, ahová beírhatod a következő kódokat. Beírás ill. a Ctrl+F12 megnyomása után zárd be az ablakot.

`dagama`
6 kereskedő

`ney`
Események közben nem lehet a játékot megállítani

`gustavus`
+100 dukát a szárazföldi technikai befektetésre

`drake`
+100 dukát a tengeri technikai befektetésre

`cromwell`
+100 dukát az infrastruktúra technikai befektetésre

`polo`
+100 dukát a kereskedelem technikai befektetésre

`cortez`
Bennszülöttek kikapcsolása

`alba`
Lázadók kikapcsolása

`tilly`
A háború elfogadásának kikapcsolása

`tordesillas`
Tordesillassal kötött szerződés effektjeinek kikapcsolása

`luther`
A reformáció effektjeinek kikapcsolása

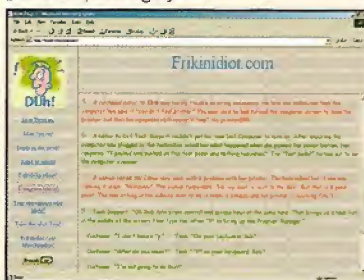
`calvin`
Kálvin János effektjeinek kikapcsolása

AZ IDIOTIZMUS LEGMÉLYEBB BUGYRAI

www.frikinidiot.com

Egy ember egészen ritka, egészen különleges kubai szivarokat vásárol, több ezer dollár értékben. Lévén szó az alaptételhez képest meglehetősen csinos összegről, a fickó biztosítást is köt a szivarokra - majd pár hónap elmúltával elfüstöli a specialitásokat. Az utolsó szivar kihunytának apropóján leleményes emberünk felkeresi a biztosítót, s közli: a szivarok sajnálatos módon tűz áldozatává estek, s elégtek - úgyhogy lesznek szívesek leperkálni a biztosítás okán járó összeget. S lőn: a biztosító készséggel fizet. Egy afrikai csóka két héten keresztül bolyong az erdőben, szert teendő az ősök által mágikus eredetűnek deklarált növényekre. Fáradozásait siker koronázza - így a hagyományok értelmében tesz kísérletet a növények hasznosítására. Újabb két hét telik el, mely időtartam alatt a fickó éjt-nappallá téve kenegeti magát a mágikus növények őrleményével, lévén megingathatatlanul hiszi, - ha úgy tetszik, tudja - hogy az őrlemény gránitkeménységűvé varázsolja bőrét, még ha ennek alapkiosztás szerint nem is tapasztalja egyértelmű jeleit. Ceremónia, meg minden, az afrikai ki sem látszik a mágikus növények mágikus őrleményéből - majd - még ha hosszas unszolást követően is, de - sikerrel lövi agyon magát a falu főterén. Egy Amerikában honos embergyermeknek szerencsétlensége volt látni az *Amerikai Pite* címen futó kamaszbohózatot, melynek egy, többek szerint filmtörténelmi jelentőséggel bíró jelenete - mikor is valamely vitaminhiányos ifjonc igen-igen kacagtatóan „megszekszuálja" a grószmuter almás pitéjét - komoly inspirációt gyakorolt rá. A 17 éves srác ki is próbálta a cselekménysort „real-life", majd röviddel ezután férfiasságán másodfokú égésekkel tért magához - kórházban, drótokkal. Az emberi idiotizmus korlátokat nem, csupán típusokat ismer - állítják a fenti linken rezidens site kiagyalói s üzemeltetői, kik valóságos kis idióta-paradicsomot hoztak össze az idők során. A fentiekben példaként elhintett történeteket az élet szülte, akár az itt található „idióta táblákat", avagy „idióta termékismertetőket." Felirat egy hajszárítón: „Használata alvás közben: TILOS!". Tábla, valahol Amerika végtelen autópályáinak egyikén: „Segélyhívó telefonkészülék: 174 mérföld". Az üzemeltetők mindenkit saját idióta fotóinak, idióta történeteinek beküldésére ösztönöznek, így bővül a kínálat folytonos jelleggel. Kiemelten javallott a számítástechnikai ügyfélszolgálatokon dolgozó alkalmazottak élményeit bemutató szekció bevizsgálása. „Hát még mindig nem érti?! Azt írja, nem ismeri fel a printert, pedig a monitor egyenesen a printerre néz, hát miért nem képes felfogni?!". Az igazán jó idióta sztorikat, és / vagy idióta képeket beküldők idióta matricákat, idióta bögréket s idióta pólókat kapnak ajándékba - míg a site-ra tévedő egy rendkívül komplex, szinte már tudományos felhangokkal spékelt teszt kitöltésének útján bizonyosodhat meg róla, hogy: vajon ő maga - mint olyan - idióta -é. Nos, én kitöltöttem. Hmmmmm. „Határeset, de elfogadjuk..."





TEHETSÉGES TÖRTÉNETÍRÓK TEHETSÉGES INSTANT-MÚZSÁJA

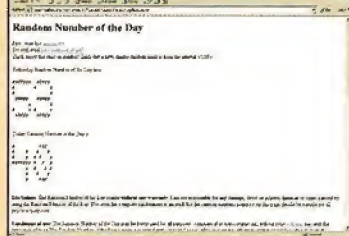
http://www.lifeformz.com/idea/idea.cgi

Egy, a *Siccben* anakronisztikus okokból kifolyólag még nem közölt, ám nagyszerű játék ismertetése jön: szerezz három-négy embert s egy jó minőségű diktafont. Az elfoglaltság a mondatszerkesztésről szól, így a játék tulajdonképpeni megkezdése előtt le kell tisztáznotok a mondat szerkezeti felépítését. Az alany, tárgy, állítmány féle nyomvonal helyett persze egyszerűbb a „ki-kivel-hol, mit csinált" rendszerben gondolkoznunk. A dolog innentől fogva egyszerű: Julcsi rámond valamit a diktafonra, míg a többiek kultistához méltóan zümmögnek bele a világba, fülükre tapasztott kézzel. Majd Julcsi csatlakozik a zümmögőkhöz, s valaki más egészíti ki a nőlény által felmondott szót. Így jönnek aztán ki azok a mondatok, melyeket visszahallgatván a társaság hajlamos fetrengeni a röhögéstől. Pár örökérvényű gyöngyszem, melyet barátaimmal alkottunk meg játék közben: „Clint Eastwood és Nemcsák Károly egymást anyázták, merev részegen." Illetve: „Kirk Hammet duruzsol a balatoni jég alatt." A fenti oldal hasonló működéssel bír, jóllehet profilja szerint random történetötleteket generál. Felépítése meglehetősen komplex, parametrizálhatósága rugalmas - hajrá!



A NAP RANDOM SZÁMA

http://galileo.dnp.fmph.uniba.sk/~garabik/cgi-bin/random.cgi#disclaimer

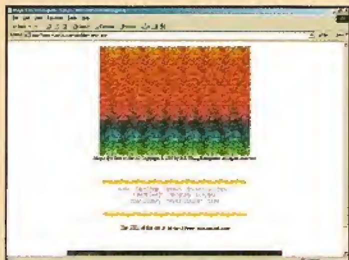


A tegnapi nap véletlen száma: 11
A mai nap véletlen száma: 42

Felhívás! A Nap Random Száma s annak működése mindennemű garanciát nélkülöz. A site tulajdonosa nem vállal felelősséget a Nap Random Számának használata során keletkezett szellemi, anyagi veszteségekért. A Nap Random Számának kapcsán még annak tulajdonképpeni véletlenszerűsége SEM garantált, jóllehet a rendszer működése megfelelhet bármely gyakorlati elvárásnak.
Felhasználási feltételek: a Nap Random Számának használata bármely célból, így magán, és kereskedelmi célzatból kifolyólag egyaránt lehetséges. Amennyiben Ön lottóhoz, avagy egyéb, véletlen számokon alapuló szerencsejátékhoz kívánja felhasználni a Nap Random Számát, úgy esetleges nyereményét Ön köteles az innen szerzett véletlen számok utáni százalékos érték fejében megosztani a tulajdonossal. Amennyiben nem ért egyet ezen feltételekkel, úgy kérem, tartózkodjon a Nap Random Számának használatától. Az ide mutató linkeket a tulajdonos nagy örömmel fogadja.

AZ ILLUZÓRIKUS ÖRÖMÖK MAGNIFIKÁNS TÁRHÁZA

www.vision3d.com



Vannak emberek, akik látják őket, és örülnek. Vannak, akik mindent megtesznek annak érdekében, hogy láthassák őket, de hiába - valami miatt nem megy nekik. Sztereogramok, ó! Ide mindet, mindet, mindet! Mi is a sztereogram? Nos, sztereogramoknak azokat a képeket nevezzük, melyeknek látszólagosan nem sok tetejük van - valami ronda, érthetetlen, többnyire számolatlan színben pompázó plecsnihalmazok ők, míg valaki meg nem

súgja nekünk a megoldást - lévén ezek a képek rendkívül misztikusak. Ha megfelelően nézzük őket, úgy térbeli kiterjedéssel megáldott alakzatokat fedezhetünk fel bennük. Kedvünk támadna megfogni őket, olyannyira valóságosnak hatnak - a „modernkori" optikai csalódások rendkívül érdekes, karakteres darabjai ők. Mármint a sztereogramok. A fenti linken rengeteg van belőlük: delfines, bögrés, cicisnénis, űrhajós, blablabla... amit csak akar a látogató. Mindazonáltal, a tárgyalt oldal a neten fellelhető; optikai csalódásokkal, s a szem - mint érzékszerv - működésével kapcsolatos ismeretterjesztő megállóhelyek egyik legtartalmasabb kikötője. Így a számolatlan sztereogram mellett van itt: optikai csalódásgyűjtemény, a legalapvetőbb, múlt századi példáktól át egészen a közelmúlt során keltezett/felfedezett csalódásokig. A Lehetetlen Háromszögön pl. minden körülmények között kész vagyok magam felpipásítani. Ezen felül egészen komoly áttekintést, valamint további linkeket kapunk a szem gyakoribb rendellenességeiről, sőt az oldal a szem romlásának megelőzésére is számos alternatívát kínál. Egy párat én is tudok. Pl.: ne fejelj szemmel bajonettbe.

... NA ÉS AZ MI IS AZ IS AZ A ROUTER?

http://www.techweb.com/encyclopedia/



IRQ, DMA, IP, CPU, sőt RAM és ROM, USB, Latency, TCP/IP, Twisted Pair, Intranet. Aztán eljön az a pont, mikor szádat nagyra tátod s ordítasz. Korunk számítástechnikájához immár kismilliónyi rövidítés, elnevezés s meghatározás társul, melyek közül az átlagfelhasználó ismer egy párat, s melyek egy részének természetéről - lövése sincs. A fenti link egészen impresszív adatbázissal felvértezett számítástechnikai szótárt kínál használatra. Remek oldal, még az ötletszerűen beírt, falsnak hitt rövidítésekre is talál definíciót - hosszú, kimerítő definíciót, nem az a szint, hogy: „IP - Internet Protocol - felvilágosít arról is, hol, miért s milyen szerepe van a kérdéses rövidítésnek, kifejezésnek. „Mászthev" link.

KÍP SZMÁJLIING!

http://paul.merton.ox.ac.uk/ascii/smileys.html

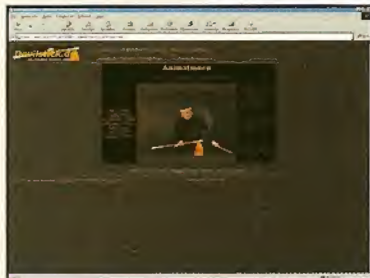
-:-): a felhasználó punk rocker. 8-): a felhasználó napszemüveget visel. :-~|: a felhasználó náthás. vxcversvveuihui3h8cchecoiwodc: a felhasználó bekattant. Paul Merton jónak

VIRÁG, ÖRDÖG ÉS POKOLBOT!

www.devilstick.de

Ha jól emlékszem, 1992-ben láttam először - s jó ideig utoljára - virágbotot. Tudjátok, van két bot az ember kezében, melyekkel - avagy valamelyikükkel - egy harmadik botot tart mozgásban. Afféle zsonglőrmutatvány, zsonglőreszköz ez, mely jóval rugalmasabb, színesebb lehetőségeket kínál s biztosít, mint pl. a mezei bumeráng (?) dobálgatás. A virágbot s az ördögbot már hazánkban is hódít. Nyílt téri, zenével is megtámogatott szocializációs heppeningek ezen botok nélkül már nem létezhetnek - s az ember csak néz, milyen jól néz ki. Aztán mikor látja, hogy a nőlények komoly hajlandóságot mutatnak tátott szájjal le-leposztolni egy tehetségesebb botozó közelében, elhatározza: megtanul ő is virágbotolni, mi baj lehet? Na most saját tapasztalatból tudom, hogy az első hatszázötvenkét nekifutás eleve kudarcra ítéltetett - aztán eljő az a pont, hogy háromszor egymás után sanszos vagy „beleérni." Utána megvan egy fél fordulat, majd egy egész, s idővel bekattan a legalapvetőbb mozgás, mely egyébként önmagában is igen látványos (Nekem egyszer már sikerült, de senki sem látta). Létezhetnek emberek, akik kedvet éreznének a virágbothoz, de bizonytalanok az első lépéseket illetően. Nekik két tipp: 1. először próbáljanak egy helyben állva botolni, 2. látogassák meg a fenti linket. Az oldalon rengeteg alapmozgást, illetve „nahaggyálmárbékén!" típusjelű trükköt mutatnak be a műfaj avatott mesterei, letölthető animált GIF-ek formájában. Adós vagyok még a pokolbottal: ez műszó, melyet csak úgy kitaláltam - azt a botot jelöli, melynek végeit meggyújtják, s égő állapotában figuráznak vele. Na, ezzel csak ésszel ám! Sok tejecske kell hozzá. Van egy fickó, Keszlernek hívják, aki már szert tett egy pokolbotra. Tervei szerint a Szigeten be is gyújtja - tudni kell, hogy veszettül tud botolni az ember. Remek lesz, két méterről fogok szurkolni neki(k)... ehe...ehe...





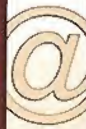
„NEM SZÁMÍT MÁÁÁÁR, HOGY TETOVÁLVA VAAAAGY..."

http://www.byblair.com/index2.html

A fenti link Blair gyűjteménye - egy fickó ő, ki teljes körű elragadtatással viseltetik a testen eszközölhető modifikációk iránt. Ami az embernek alapból beugrik, az a tetoválás. Majd a piercing - aztán itt megáll (?) az egyszeri laikus tudománya. Pedig a fonalat egyesek tovább szőtték: beszélek itt az úgynevezett „scarification"-ökről, avagy az extrém testmodifikációkról. Huhhú - eszem ágában sincs képeket mutogatni a galériákból, akit érdekel, majd szépen megnézi magának. Kedvcsinálónak: a scarification - mint olyan - az ősi, bennszülött törzsek idején nyilatkoztatá ki - számunkra - rémisztő eszmeiségét. A törzs sámánjai mindenféle ábrákat vágnak a vadászok arcára/testére, biztosítandó a sikeres portyát. A scarification így egyértelmű kiváltság, megtiszteltetés volt - minél több jutott valakinek, annál rangosabb pozíciót töltött be a törzs szerkezetében. Karöltve a manapság sokak által direkt divatirányzatnak deklarált tetoválásokkal, a scarification legújabb kori történelmünkből is aktív szerepet vállal: egyesek nonfiguratív ábrákat, mások szellemes, lefelé mutató nyilakat nyesetnek pocakjukra. Készek, mint a mateklecke. A friss seb persze idővel begyógyul, míg a helyén keletkező hegek sejthetően az eredeti ábra vonalait jelölik - az oldal javarészt a frissen alkotott vágásokat mutatja be, melyek begyógyulásra várnak. Az extrém testmodifikációkat prezentáló galériák megtekintése csak erős idegzetűeknek javallott, lévén itt olyan emberkék ékességei is bemutatásra kerülnek, akik tényleg készen álltak alapvető testfunkcióik degradálásának árán hinteni meg önnön kivetülésüket némi extrémbe hajló szuverenitással. Csípőfogóval megalázott fülek? Ugyan már, alap. Ellenben a vertikálisan kettévágott pénisz már elég meredek látvány - akinek gyomra s mersze van, nézze: érdekességnek nem rossz. Egyúttal rálátást nyerhetünk az „extrém sportok" egy napjainkban hódító válfajának határvonalaira. Már, ha létezhetnek határok.





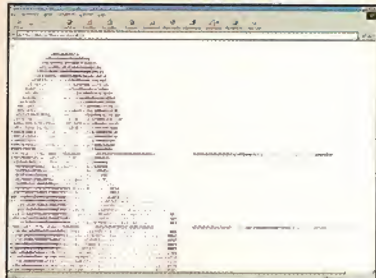


ASCII - náld utánuk!

http://www.textfiles.com/art/
http://www.asciiartfarts.com

Jó ideje már, hogy a karakter-alapú alkotás művé-szetté nőtte ki magát. Elvégre az, ha a monitorra vetett karakterek valami egészen hihető figurát / tárgyat ábrázolnak, nos: korántsem normális. Az előbbi link a valaha keltezett, legsikerültebb ASCII műveknek ad teret, kategória szerint bontva le a kínálat komponenseit. A második link rendhagyónak mondható abból a szempontból, hogy az ASCII művészeteket más, nem kevésbé érdekfeszítő játékkal párosítja - das ist verselés. Magyarán szólva, az itt prezentált ASCII gyöngyszemek mellé elborult, esetenként egészen szellemes, esetenként egészen rossz esszék s versikék társulnak - érdektelen darabokra azonban nem fogunk lelni. A site még relatíve friss, így repertoárja folytonos jelleggel bővül. Példa az oldal kínálatára, poroltókészülékre.

„Történetem szomorú, de igaz - bácsikámnak megvolt az a rossz szokása, hogy gyakorta látogatott meg minket, s mindegyikünket molesztált. Na jó, hazudtam. Egy poroltókészülék vagyok - nincs bácsikám. Mégis, bántó a tudat, hogy molesztáltak, s ezt nem tudom bizonyítani a törvény színe előtt. Na jó, most is hazudtam."





KIK KÉPERNYŐT NEM KÍMÉLNEK

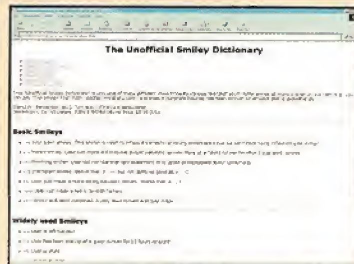
http://desktopsunlimited.com

Vannak szinte üres, ikonokkal gazdagon rakott, s mindenféle háttérképekkel áldott / vert deszktopok is. A jó, de legalábbis böcsületes deszktop téma alapvető tartozékai persze a vele érkező ikonok, hangok; sőt, több esetben: karakterkészletek is. Megfigyeléseim azt mutatják, főképp a napjaink professzionális számítógépeivel mostanság ismerkedők hajlamosak nagy örömmel nyugtázni az operációs rendszerek kezelőfelületét illető, teljes körű változtatások lehetőségét. Ők azok a kétes alkatok, kik két-háromhavonta egyszer egészen biztosan a deszktop nagyüzemű hangolgatásánál kötnek ki - ez legyen kisebb, ez nagyobb, ez pedig itt juharzöld, itt meg szóljon valami frankó hangeffekt - szóval nem túlzunk, ha a deszktopbarkácsolás műfajára, mint egyfajta kreatív tevékenységre tekintünk. A deszktopgyártásnak meglehetősen sokan hódolnak, sőt külföldön egész szép számban kelnek el a témák százait, ezreit kínáló ezüst korongok is. Ez lenne a híres „Minden napra új deszktop!" - vezérfonal. A fenti link új deszktopokra áhítozó felhasználóknak, elkötelezett deszktop-gyárosoknak egyaránt nélkülözhetetlen megállóhely. Az egész impresszív, kategóriákat tárgyaló témákon túl találhatóak itt ikonok, skinek, testre szabott IRC kliensek is. A skinekről annyit érdemes tudni, hogy a népszerűbb lejátszóprogramokat szokták volt megtámogatni új arculattal. S noha nyomulgat a Winamp, meg a Yamp is, véleményem szerint mind skin-színvonal, mind skin-kínálat szempontjából a Sonique a nyerő. Ja, és akkor még nem is szóltunk a vizuál plug-inokról. Nem tartozik ugyan ide, de javaslom: szedjétek szépen le a Sonique-ot, iktassátok a Smear néven futó plug-int, majd csodálkozzatok. Ez már bizony pontosan az a szint, melyet Romhányi „a Rímhányó" József „prófécizált" egy jeles Mézga epizódban. „A hangot fényeffektusok generálására is használjuk." - mondta volt MZ/X - az a szakállas, zakkant ember a jövőből. Egyszóval, érdemes figyelemmel kísérni a lejátszók világát is, lévén a versenyben maradottak már egészen meghökkentő produkciókkal állnak elő. Szellemes, sőt esetenként vállalható dolgok a Hot Bar-ok is - a fenti linken van belőlük egy raklappal. Fogod, letöltöd, s elküldöd valakinek - innentől fogva, a megörvendeztetett fél böngészőjét valami szellemes kis kép óvja a terhes egyhangúság elől. Egyszer én is kaptam ilyet egy nőtől - fagyi volt rajta, felirattal: Ice Cream for You. Mindössze három hónapba tellett, míg ráébredtem a gesztus tulajdonképpeni, jóllehet igen finoman cizellált üzenetére... :|

by GyZ







...látta összegyűjteni a világháló gyakorta használt, érzelem-és információértékkel bíró szimbólumait. Magyarázatok, meg minden - meglehetősen impresszív adatbázissal rendelkező galéria. S noha számos alkalmazás már beépített, első blikkre is megérthető, célzatos grafikus szmájlikkal érkezik, az IRC kliensek még mindig szimbólumokat használnak - úgyhogy a szótár iktatása ajánlott, a karakterszmájlik előreláthatólag maradnak.

FIRKABAJNOKSÁG

http://www.letswiggle.com/



Létezik egy egészen érdekes eljárás, mely profilja szerint az emberek kreativitását hivatott felszínre hozni. A teszt során valaki lefirkant egy vonalat, majd a jelentkező az így kapott vonalból próbál valamiféle ábrát, rajzot alkotni. A fenti linken található, rendkívül ízléses módon alkotott site ezen ódon, mindmáig remek ötlet nyomán csábít minket a firkantásra, s teszi ezt a versenyszellem jegyében. Tudni kell, hogy minden egyes, általunk alkotott firkát megküldhetünk az üzemeltetők, s így a firka-társadalom felé is, kik pontozásos rendszer alapján döntenek majd firkánk alapvető színvonaláról. Amennyiben állati jól firkálunk, úgy elnyerhetjük a Hónap Firkásza címet - innentől idő kérdése csupán, hogy hasznos / haszontalan firka ajándékokhoz jussunk. Nem lesz azonban könnyű dolgunk, lévén ennek a műfajnak is vannak már elkötelezett szakértői: egy fickó szinte már professzionális női portrékat gondol ki a firkákból annak ellenére is, hogy a felhasználható eszközök meglehetősen kezdetlegesek. Értsd: ceruza, radír. Így vödörrel löttyenteni meg a csaj haját esély sincs, szépen be kell pixel-borítani az egészet. Erős a gyanúm, hogy a fickó szinte már kellemetlenül sok szabadidővel bír. Kiegészítés: „szekszuális" tartalommal spékelt, avagy egyéb vonatkozásokban pornográf firkákat az üzemeltetők nem őriznek meg, mi több: - copyright by Mágika - be sem mutatnak (Gyéká nevezni sem lehet velük).

GERICOM

mobile world

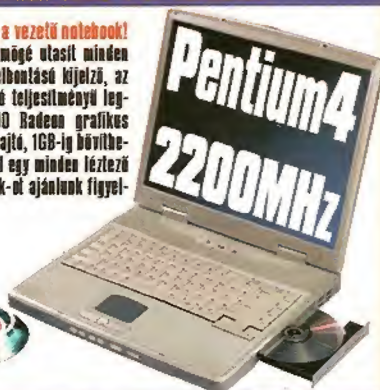
- Intel 845 chipset
- ATI Radeon 7500 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows angol billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 274mm x 38mm, 3.9kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 30GB merevlemez **489.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2200MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 40GB merevlemez **539.900 Ft**

MASTERPIECE Per4mance

MASTERPIECE Per4mance a vezető notebook!
A gép teljesítménye maga mögé utasít minden konkurenciát. Kimagasló felbontású kijelző, az asztali gépeket is felülmúló teljesítményű legújabb generációs ATI 7500 Radeon grafikus kártya, CD-író és DVD meghajtó, 1GB-ig bővíthető memória. Ezzel a típussal egy minden létező extrával felszerelt Notebook-ot ajánlunk figyelmébe!





X5

VILÁGÚJDONSÁG!
GERICOM X5 az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook! A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kátya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.

- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 38mm, 2.2kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **489.900 Ft**

Silver Seraph Per4mance

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!
A Silver Seraph a GERICOM felső kategóriás MOBIL processzoros notebookja. Ezzel a processzorral lényegesen nagyobb működési időt lehet elérni akkumulátoros használatkor. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futhatnak. A Combo meghajtó és DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja!

- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port
- 3 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- 2x PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS2, VGA
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **449.900 Ft**



WEBGINE Per4mance

- VIA chipset
- 1.44MB floppy meghajtó
- S3 Savage4 max. 32MB shared memória + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- SMART kártya olvasó
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB port
- Digitalis 3D hangkártya, SPDIF digitális hangkimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 128MB DDR RAM
- 15GB merevlemez **399.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **449.900 Ft**

Webgine Per4mance szenzációs áron kínálja a 15.1" kijelző méretét és a Pentium4 processzor erejét. A gép tartalmaz mindent ami a mindennapos munkához szükséges. Két különböző felszereltségű típus közül választhat. Mindkét modell kedvező áron tovább bővíthető az igényeknek megfelelően!



WEBSHOX Per4mance

WEBSHOX Per4mance a legkedvezőbb vételárú Pentium4 alapú Notebook. Ne töltse feleslegesen az idejét az ismeretlen márkájú Notebook ajánlatok böngészésével, mert a GERICOM megbízható minőséget, páratlan árfekvést és magas teljesítményt kínál 1995-óta Magyarországon!

- SiS650 chipset
- SiS650 grafikus chip
- TV-OUT (SVideo)
- 1.44MB floppy meghajtó
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Mini PCI csatlakozó
- Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 310mm x 250mm x 38mm, 3kg, metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 15GB merevlemez **309.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **349.900 Ft**

Gericom ingyenesen hívható megrendelő vonal: 06-80 204-127. Aki ezen a számon rendel Notebookot annak díjtalan a házhoz szállítás!

GERICOM CO. KFT — 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34. Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX — 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5. Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. — 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b. Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft. — 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57. Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST — 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER — 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.comp

1992. július – augusztus

Viszonylag ritkán, egész pontosan évente egyszer tarthatott kezében az olvasó **576 KByte** duplaszámot. Friss duplaszámot legalábbis – mert hogy szabadidejében ki, mit s miért tart a kezében a köztes napokon, az már ugye egyéni kérdés. A tíz évvel ezelőtti, nyári **576 KByte** eszmei értéke mára már felbecsülhetetlen – ennek okai: az utolsó oldalon stábfotó található a lap készítőiről. Van benne poszter, méghozzá *Street Fighter*es. Én marha, még a mostaninál is gyermekibb fejjel kiragasztottam a falra, mert akkor még Ryu akartam lenni – azóta nyoma veszett. A hónapban keltezett újdonságok alapvető színvonala s darabszáma egyaránt impresszívnek mondható. A *Lotus Esprit Turbo Challenge* nevű, egy nyitódarabot s két folytatást megért Amiga versenysorozat nyomdokain jön a *Jaguar XJ-220* névre keresztelt válaszadás, a Core Design – a későbbi Lara Croft gyáros – tolmácsolásában. Az olvasók bizonyára emlékeznek még erre a stílusra, mely sajátos átmenetet képez a *Pole Position* által lefektetett alapok, illetve az elődnél jóval kidolgozottabb grafikus megvalósítás oltárán. A kezdeti, játéktermekben (is) hódító darabokat követően – gondoljunk a mitikussá ajnározott *Out Run*-ra s klónjaira – a Core Design műve számítógépes platformon is méltó módon búcsúztatja a műfajt. A *Jaguar XJ-220* óta nem sok sanszunk lehetett 2D-s gépjárműbe ülni – más kérdés, vajon akartunk-e. Az éra két, citromdíjra érdemes tételének bemutatásán túl – *International Ice Hockey* (Zeppelin), *Die Sturmtruppen* (IDEA) – Sz.JVC. *MIG-29M Super Fulcrum* kritikája adja meg az alaphangulatot. Ez különben egy szimulátor, mely a kérdéses típus viselkedését, képességeit szimulálja. Kíváncsi vagyok milyen képet vágnátok, ha egyszer minden egyes kategória szintjén maximális pontszámot szavazna meg a cikkíró egy programnak. Jó nagy botrány lenne belőle – pedig a *C.R.E.A.T.U.R.E.S. 2 (Clyde Radcliffe Exterminates All The Unfriendly, Repulsive, Earth ridden Slime! 2)*, mely a C64 néven emlegetett Jó Öreg egyik legnagyobb s legszebb dobása is egyben, katonás bizonyítványt vallhat magáénak: 100, 100, 100, és újra csak – 100. Célszerű lesz hát a múltkori számban bemutatott emulátor-oldalak mielőbbi meglátogatása, C64 emukat, s *C.R.E.A.T.U.R.E.S.* sorozatot letöltendő. Érdekes módon, már két *Gothic* nevű játék is létezik. A név szerinti predecesszor szintén 1992 nyarán kerül piacra, szintén C64-re. 69%-os eredménye ugyan nem sok jóra utal, ám sajátos története s játékmenete végett ma is kollekciónk karakteresebb darabja válhat belőle – letöltés esetén. „*Gothic* – a pórul járt varázsló. Mint a címből is kiderült, egy varázslót kell kisegítenünk a bajból. A nagy ember sajnos nem csak a fejét vesztette el! Egy még nála is hatalmasabb mágus dühében hét darabra szaggatta, és testrészeit hét szintből álló kastélyában rejtette el." Jó humorú mágus lehetett – ezek után a legizgalmasabb kérdés az marad, főhősünk vajon mely megmaradt testrészének kamatoztatása útján leszünk hivatottak felkutatni a hiányzó alkatrészeket. 1992-ben jön a manapság is futó tycoon áradat egyik emlékezetesebb elődje, *Mad TV* néven. Egy TV társaságot kéne működtetnünk – a legtöbb dolog bizony legalább annyira izgalmas a színfalak mögött is. A Sierra-Dynamix koalíció a *Heart of China* nevű kalandeposzzal jelentkezik, melyet fordulatos, ármányterhes története végett simán besorolhatunk az örökérvényű darabok közé. A számítógépes kalandjáték-történelem egy érdekesebb, ám végső soron elfelejtődött kezdeményezése volt az Elvira szerepeltetésével megtámogatott horror-adventure sorozat is. Az elsővel még játszottam is C64-en, a másodikat meg sehonnan nem lehet letölteni, genyóság! Az írás átlátható térképekkel, teljes megoldással érkezik. 1992 többek között az Európa bajnokság éve volt – foci Európa bajnokság. Temesvári Tibor az évad által szült, emlékezetesebb fociprogramok közül szemezget, s biztos benne, hogy a választás roppant nehéz lesz. S valóban: a 92-es év több, egész szórakoztató fociszimet hagyott az utókorra – mint rendesen, mindenki a legjobbat akarta kihozni, minek eredményeképpen a sprite-okat kezelő s hasznosító játékok vélt s valós határfalait döngető szemelvények születhettek meg. Innentől fogva csak a harmadik dimenzió segíthetett, lévén ezek a darabok már kihozták mindazt a két dimenzióból, amit ki lehetett hozni abból (A *Sensible Soccer* pedig talán soha nem létezett ;o) – Reiker). Az egyetlen vállalható megoldás: szerezd be mindet. Ha emlékeim nem csalnak – márpedig szoktak – úgy 1989 tájékán dobódik piacra a Nintendo zsebben hordozható platformja, melynek újgenerációs változata ezekben a pillanatokban is hódít, Gameboy Advance néven. Gameboy, gameboy! A slozin tartok is egyet, de csak két progi van hozzá. Az első Gameboy modell három évre megjelenését követően már Magyarföldön is képes belazítani népszerűségre – ezt felismervén, Martin publikál áttekintést az akkor még újszerűnek ható gép képességeiről, szoftver-támogatottságáról. Említést érdemel még tucatnyi, ebben a hónapban keltezett klasszikus is. Ilyenek a *Monkey Island II – LeChuck's Revenge*, a *Dune*, avagy a *Civilization* nevű programok. Programok, melyeket egy egész korszak legteljesebb kifejeződései közé sorolhatunk – melyeknek ott a helyük a vinyón, de legalábbis az archívumban.

by GyZ



The Jaws of Cerberus - a Horrorsoft később felvette az Adventuresoft nevet, Elvirát pedig felváltotta Simon the Sorcerer (Simon Woodroffe designer után).



LeChuck's Revenge - Ron Gilbert LucasArts-os hattyúdala... még ebben az évben meglépett a cégtől Humongous Entertainment-et alapítani :(





A sahérok balról jobbra: Temesvári Tibor, Balogh Zsolt, Zolee és az akkor még csak MarTeen :)



576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

576 KONZOL

576 KBYTE

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzol-ra, az áremeléstől FÜGGETLENÜL 5760,- Ft-ért tiéd lehet a 11szám, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra, 9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

Az előfizetés értéke

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Ne feledd az irányítószámod!

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

EXP TV SK

62931306 105 71

COMGAME "576" Kft.
1329 Bp., Pf.: 24

COMGAME "576" Kft.
1329 Bp., Pf.: 24

<45>

<62931306> <105> <71>

62931306 105 71

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Ne feledd az irányítószámod!

A 6 db ajándék példány felsorolása (+2 szám arra az esetre, ha a választott számok valamelyike elfogyott!) pl.: 96/4, 99/2 stb.

Thief II - The Metal Age

Kiadó: Eidos Interactive
Fejlesztő: Looking Glass Studios
Megjelenés: 2000.

Ismerős valakinek a Looking Glass Studios fejlesztőcsapat neve? A hajdani Origin-es, majd az Eidos égisze alatt tevékenykedő gárda játékos körökben elsőként a *System Shock* elnevezésű sci-fi / cyber őrület kapcsán híresedett el, de hozzájuk kapcsolhatjuk a *Flight Unlimited* első és második részét is (Az *Ultima Underworld* széria nem nosztalgia-alany? – Reiker). 1998 végén jelent meg egy azóta már jócskán klasszikussá avanzsált fejlesztésük, a *Thief*. A program annak idején egész szép kis karriert futott be – gyakorlatilag a *Thief* – játékmenetének köszönhetően – a ma már oly divatos lopakodós, osonós first person shooterek atyjának is tekinthető.
Majdnem két évnek kellett eltelnie, hogy a Looking Glass Studios engedjen a köz akaratának, és előrukkoljon a *Thief* folytatásával, mely a hangzatos *Thief II – The Metal Age* nevet viseli.
És újabb két évnek kellett eltelnie, hogy a program folytatása is újrakiadásra kerüljön a csökkentett árú, de csökkent értékűnek egyáltalán nem nevezhető játékok között.
Hogy miről is szól maga a program?
A *Thief II*-ben ugyanazt a Garett nevezetű elvetemült alvilági figurát – egy besurranó tolvajt – alakíthatjuk, akit az első részben. Feladatunk 16 pályán keresztül teljesíteni a megszabott küldetéseket, melyek bár igen változatosak, központjukban mindig ugyanaz a kérdés szerepel: miként is tudnánk minél több mozgatható cuccot magunkkal vinni.
Mint már mondtam, a *Thief II*-ben nem az öncélú öldöklésen van a hangsúly: sokkal inkább, hogy észrevétlenül végrehajtsuk az akciót – a lebukás egyenlő a halállal... ebből kifolyólag nem állnak rendelkezésünkre sem gránátvetők, sem rakétaágyúk, de még csak egy árva 9 mm-es sem. A jó tolvaj csak ügyességére, ravaszságára, és ólmosbotjára támaszkodhat. Igaz, kardja is van, de a jól képzett őrök ellen ezzel vajmi keveset ér...
A konfrontáció kerülendő, s így sokkal hatásosabb és hasznosabb a delikvensek hátulról történő kupán csapása, majd a test elrejtése.
Ha valaki annak idején játszott a *Thief*fel és a *Thief II*-vel is, az minden bizonnyal azon a véleményen van, hogy a fejlesztők tevékenysége a folytatás kapcsán már-már áldásosnak nevezhető – ez minden területen megnyilvánul. A futás és gyaloglás mellett már van osonás funkció is, mely jelentősen csökkenti lebukásunk esélyeit még a zajosabb padlózatokon (márványkő, fémfelületek) is.
Van egy új módszerünk a mászásra is, melynek segítségével az FPS-ekre oly jellemző létráról-mélybe-zuhanás effektus elkerülhetővé válik. Szintén új funkció a testek automatikus átkutatása, mely megszünteti az előző rész pixelvadászatát a lecsapott embereken. Zoomolhatunk is (eddig csak íjjal lehetett), és rendelkezésünkre áll egy kémgömb is, mellyel észrevétlenül kukkanthatunk be a sarkokon túl lévő helyekre.
Legkívánatosabb és legtöbbet használt tárgyaink azonban továbbra is az ólmosbot és a különböző nyílvesszők, melyekkel fáklyákat olthatunk el, elkábíthatjuk ellenfeleinket, és hasonló nyalánkságok.
Javították a térképen is: ezentúl sárga szín jelöli tartózkodásunk helyét, kék pedig a már meglátogatott területeket, ráadásul kedvünk szerint jegyzetelhetünk is a térképre...
Jelentős előrelépéseket tettek a játék realizmusának növelésében: a zombik és hasonló monstrék helyett ezúttal már csak hús-vér emberek ellen kell küzdenünk – ők pedig bizony beszélgetnek, vagy csak magukban beszélnek, és kíméletlenül felfigyelnek a zajokra, sőt, még keresésünkre is indulnak, ha úgy adódik.
Árnyékban járó hősünk is rendszeresen kommentálja az eseményeket, ezzel is emelve a hangulatot, mely az egész játékot átszövi, és mondhatnók, párját ritkítja.
Köszönhető ez a lebegős, pszichedelikus zenéknek is, valamint az olyan hanghatásoknak, melyek nem átallnak felborzolni a kis szőrszálakat az ember tarkóján: a csendes, alvó házon át-átsüvítő huzat, a fáklyák sercegése, és nem utolsó sorban saját cipőnk baromi hangos kopogása, mely minden percben a lebukás veszélyével fenyeget...
A játék legvisszafogottabb előrelépést a grafika terén tud felmutatni: a látványért továbbra is a cég saját motorja, a Dark Engine felelős, mely az első rész óta eltelt mintegy két év alatt vajmi kevés fejlődésen ment keresztül. Még mindig túlon-túl szögletes, és kevés poligont kezel, ráadásul clipping hibák is vannak, de némileg kárpótlólag hathat, hogy még az előző résznél is látványosabban kezeli a fényforrásokat és a fény ill. árnyék hatásokat.
Sikeresen megoldották az időjárási viszonyok implantálását is: a szél, az eső, a köd mind-mind jelen van, és befolyásolja a játékmenetet.
Az engine által használt textúrákra sem lehet panasz, hiszen rengeteg van belőlük, és egytől-egyig jó minőségűek, ami azért jócskán megdobja a látványt – már ha nem felejtjük el megemelni a default gamma értékét, a játék ugyanis többnyire igencsak sötét helyszíneken játszódik...
A két CD-n terpeszkedő *Thief II – The Metal Age* a kor hardverkövetelményeit jócskán meghaladta, szerencsére azonban a megjelenése óta eltelt két évnek köszönhetően mára már egy átlagos konfiguráción is simán fut.
A program mindenkinek ajánlható: bár mai szemmel nézve a *Thief II* egy kicsit csúnyácskának tűnik, a hangulat garantálja a tenyér izzadását, és az adrenalinszint számottevő emelkedését... A sajnálatosan kimaradt multiplayer funkció ellenére igazi klasszikus ez, melyet legalább egyszer ki kell próbálni.
Ha tetszett a *Thief*, vagy szereted az efféle lopakodós stuffokat (vagy akár a *Commandos*, *Desperados* vonulatot), mindenképp feküdj neki, mert már készülőben a *Thief III* – addig is ajánlatos nem kijönni a gyakorlatból!

Tomb Raider III

Kiadó: Eidos Interactive, Fejlesztő: Core Design
Megjelenés: 1998.

Miközben a játékos társadalom azon töpreng, vajon hány katasztrófa (földcsuszamlás, meteoritеső, vulkánkitörés avagy özönvíz) szükségeltetik ahhoz, hogy a széppreményű, és minden bizonnyal kitűnő plasztikai sebészgárdát foglalkoztató Lara Croft végleg és visszavonhatatlanul kilehelje virtuális lelkét... Miközben a Core Design fejlesztőcsapata azon izzad, hogy a lehető legtöbb platformra elkészítse az ezúttal a Sötétség Angyalának szerepében tetszelgő milliomos kalandornő legújabb advencsörét (mellé – a „lehető legtöbb plat-

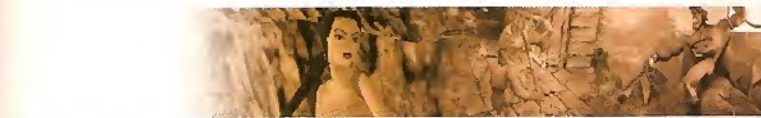





THIEF II - THE METAL AGE




TOMB RAIDER III




form" jelen esetben PS2, PC és GBA – Reiker) – talán ezzel is próbálva kiengesztelni a hoppon maradt rajongókat, akik a legutóbbi *Tomb Raider*ben bizony túl sok előrelépést nem vélhettek felfedezni... Miközben Miss Jolie / Mrs. Thornton újból leakasztja a fonott copfot és a mellnagyobbítót a szekrényből, hogy egy második *Tomb Raider* mozi kedvéért még egyszer magára aggathassa azokat... A háttérben – kis hazánkban – a Tomb Raider első és második epizódja után végre valahára a harmadik is újrakiadásra került: ezúttal már budget-kategóriás, elérhető közelségű ellenérték fejében.

Hogy mi is az a *Tomb Raider*, és kicsoda Lara Croft – erre igazából nincs szükség válaszolni. A sorozatot még az is ismeri, aki valamilyen csoda vagy deus ex machina folytán még sosem próbálta ki egy epizódját sem – legyen az illető akár PC, avagy első generációs PlayStation tulajdonos.

A Core Design nem csak hogy lefektette sorozatával a külső nézetes akciójátékok alapjait, de mind a mai napig tartják is kedvező pozíciójukat e műfaj piacán. Bizony sokan próbálták már megszorítani Lara kisasszonyt, és jóllehet, néhányuknak sikerült is megingatni a trónt, de a korona még mindig mindenki üdvöskéjének fején díszeleg.

A *Tomb Raider III*-ról olyan pozitívumokat elmondani, melyek az előző két rész kapcsán még ne hangoztak volna el, nem lehet: a sorozat összes eddigi része közül ez mutat a legkevesebb előrelépést – a Core Design a második résszel kissé magasra tette a lécet - a konkurenciának nem is sikerült fölébük kerekedni, de saját maguknak sem.

Mielőtt azonban bárki megijedne, hozzá kell tennünk, hogy a *Tomb Raider III* fikarcnyit sem rosszabb elődeinél, sőt: hozza azt a szintet, amit egy Lara rajongó elvárhat tőle. Van kaland és akció is, se szeri, se száma – a fejtörők, a kalandelemek és az ügyességi részek kellemes és szórakoztató elegyet alkotva váltogatják egymást, természetesen a *TR* sorozatra igen jellemző egzotikus környezetben – sajnos a program az egeret még nem támogatja, de a kevés billentyűre korlátozott irányítás kárpótolja a gémert mindezért.

A játék megjelenítése kapcsán sem érheti szó a ház elejét: a *Tomb Raider III* már sok olyan grafikai fícsört magába foglal, amelyet az akkori kor kevés játéka volt képes teljes részletességében megjeleníteni. A felbontást akár 1024x768-ra is felpakolhatjuk 32 bites színmélység mellett; de van itt Z-buffer, dither, bilinear filtering, eső esik, szél fúj, meg amit akartok – egy ma már alapfelszerelésnek számító GeForce 2 MX akárhányas kártyával maximális beállítások mellett is gördülékeny és szaggatásmentes játékot élvezhetünk.

Ha szereted a külső nézetes akciójátékokat, esetleg még *Tomb Raider* fan is vagy, a hármas epizódnak is mindenképpen a gyűjteményedben a helye – természetesen az egyes és a kettes mellett. A *Tomb Raider III* ugyanis egyike azon játékoknak, melyek igazán és gondolkodás nélkül megérik a két lepedőt – még akkor is, ha netán már egy ideje ott porosodik a polcodon egy TDK CD-n...

Rocko Quest

Kiadó: Akaei
Fejlesztő: Revistronic
Megjelenés: 2001.

Még egy éve sincs, hogy ismertetőt olvashattatok a *Grouch* nevezetű játékról, GyZ mester tollából – és lőn, meglepő és szokatlan módon a program alig pár hónap elteltével már újrakiadásra is kerül, a kispénztárcás magyar játékos társadalom igen nagy örömére olcsóér' – csak a neve változott: ezúttal *Rocko Quest* címen mutatkozik be...

Mielőtt bárki is azt gondolná, hogy a játék minősége és eladhatósága határozza meg, hogy milyen hamar kerül a csökkentett árú kategóriába, leszögezném, hogy az illetőnek tökéletesen igaza van – ám a *Rocko Quest* az a kivétel, mely erősíteni igyekszik a szabályt. A Revistronic, és az ő disztribútora, az Akaei sajnálatosan következetlen üzletpolitikájának köszönhetően az akkor még *Grouch* néven futó, jobb sorsa érdemes anyag már megjelenésének pillanatában az ismeretlenség mocsarába süllyedt... érdemtelenül – még Vickie Peggs, volt Empire Interactive-os barátném is csak a vállát vonogatta, amikor anyagot kértem tőle az újságba a programhoz – tette mindezt az Akaei marketingeseként :).

Ha valaki olvasta annak idején az **576 KByte** ismertetőjét a játékról, tudhatja, hogy ránk már akkor is igen jó benyomást tett – és nincs ez másképp azóta sem. A *Rocko Quest* a klasszikus értelemben vett külső nézetes akciójátékok és a platformjátékok élvezetes és üde elegye – nem követi a *Tomb Raider*i nyomvonalat, és nem próbál babérokra törni.

A játék készítői nem próbáltak egy mindent überelő engine-t fejleszteni, nem próbálták megreformálni a játékpiacot, nem akartak semmivel sem többet, mint csinálni egy kellemes, szórakoztató játékot, amit a játékos nem fog önkéntelenül is másokhoz hasonlítani, lévén semmi szükség rá. A *Rocko Quest* nemes egyszerűségével szórakoztat; részletes, tarka, rajzfilmszerű képi világával, szándékosan mosolyra ingerlő, groteszk műbrutalitásával görbe tükröt tart a *"Rune"* és a *"Severance: Blade of Darkness"* programok által megalapozott irányzat elé – teszi mindezt igazán élvezetes módon, amikor is az ember nem parázik és nem izgul, nem idegeskedik és nem csapkod, csak játszik – és talán a végén ki is szabadítja hősünk elrabolt kedvesét, és tényleg, de igazán minden jóra fordul... hiszen a játék talán egyik legnagyobb előnye, hogy frusztráció nélkül félretehető, és aztán újra folytatható – játszhatjuk akár fél óráig, akár fél napig is, mert nincs meg benne a "csak még egy pályát" szindróma kényszerítő ereje, és mégsem válik unalmassá.

A *Rocko Quest* mindenképp nyerő invesztálás mindenki számára: egyszerű, de igen élvezetes játékmenet és irányítás jellemző rá, mely többnyire kimerül az ellenfelek lekaszabolásában és megcsonkításában, valamint változatosnál változatosabb platformok átugrálásban – mindehhez egy nem annyira modern, de a célnak tökéletes megfelelő grafikai motor szolgáltatja a képi alapokat, mely nem annyira modern, de a célnak tökéletesen megfelelő látványt és vizuális effekteket eredményez. Amennyiben bárki kedvet érez ahhoz, hogy orkokat és egyéb förmedvényeket aprítson fel egy felettébb hangulatos játék keretében, semmiképpen ne hagyja ki Rocko kalandját – garantáltan van olyan élvezetes, mint a fentebb említett két nagysikerű program, még ha nem is véresen komoly. Mármint hogy véres, de nem komoly. Vagy mi...

VargaB








ROCKO QUEST (GROUCH)

„Ilyen nincs! Ilyen nincs és mégis van!" - ha minden igaz, Palik „Dekárrally" László alapvetés számba menő kijelentése ez, melynek igazságtartalmát öt perccel ezt megelőzően magam is megtapasztalhattam. Na! Beindult a Mélerdémon, emberek? Ez már valami! Remek dolog látni, hogy az 576 KByte olvasó képtelen a nyílt színű, ugyanakkor pozitív szándék vezette provokáció „at will" alapú leresztálására - tudniillik, múlt havi felhívásunk nyomán sosem látott mennyiségű, ráadásul kitűnő használhatósággal bíró elektronikus levél érkezett. Ó, hömpölygő levélhegyekben untalan hempergő hurkahergelő! Ezt bírni nem, csupán győzni lehet - csevegjen hát a KByte közösség!

Szevasz Gyz.

Értetlenséggel szemlélem amit ezzel a szerencsétlen újsággal műveltek.**(??? Te webkamerán figyelsz engem???)** Kíváncsisággal várom a következő hónap teljesen megváltoztatott külsőjét és a vadonat új főszerkesztőjét. Mert gondolom a mostani sem lesz megtartva egy pár hónapnál tovább. Ahányszor találtok egy új főszerit az azonnal teljes radikális mértékben megváltoztatja az újság arculatát. Jó lenne végre kialakítani egy állandó designt, és legfőképpen megtalálni az erre a munkára legmegfelelőbb főszerkesztőt. Annak pedig végképp nem tudom mi értelme van, hogy az újságba dvd tesztekkel foglaljátok a helyet mikor úgyis adtok hozzá dvd mellékletet. A dvd- melléklettel minden rendben és szerintem bőven kielégíti az olvasók dvd igényét totál felesleges még az újságban is foglalkozni vele. Vagy akkor legyetek dvd magazin és adjatok ki mellé egy játékmagazin mellékletet. A jogi rovatotokban pedig a jog fogalmán kívül nem sok mindent tudtam meg, e nélkül pedig eddig is tökéletesen megvoltam. Martin néha írogathatna a Kbyte-ba is mert nagyon komoly a stílusa. Te se vitted túlzásba a játékteszteket júniusba. Remélem nem fikázásnak fogod fel ezt a levelet de ezek tényleg nagyon bosszantó dolgok. Remélem volt türelmed végigolvasni, na csá!

Ádám

No igen - egy ötödik generációs Metallica nóta strófája jut eszembe erről: „Care for what you wish, you may regret it, care for what you wish, you just might get it." Úgy hiszem, természetes dolog hogy az olvasó idővel alapvető elvárásokat támaszt az általa vásárolt lappal szemben, mind annak arculatát, mind annak tartalmi felhozatalát illetően. Ezért, s nem másért kínos a dizájnt, avagy éppenséggel a lap belső szerkezetét érintő változtatások kérdése. Egy dolog biztos: minden főszerkesztő az általa legelőnyösebbnek vélt irányokba tekint, majd - optimális esetben - halad, mint ahogy biztos az is, hogy egy, már jól bevált s hosszú ideig működő „lapkonfig" iránt egyfajta ragaszkodást, mondhatni: szeretet érző olvasó nem feltétlenül tartja üdvözítőnek a változtatásokat. Márpedig ugye szokás mondani, hogy változni: kell - a változás két irányban történhet. Spoiler: pozitív, illetve negatív irányokba. A mostani szám újra csak módosult dizájnjának - sorry - láttán joggal hiheted s hihetitek, hogy a KByte mostantól hónapról-hónapra átszabott arculattal érkezik majd hozzátok. Nyugirugó, és még egyszer: nyugirugó! Erről természetesen szó sincs. A KByte célja továbbra is egy, az olvasók tetszésének





elnyerésére érdemes arculat s tartalom kialakítása, melynek lehetséges vezérfonalai - s most belsős infókat fogok elhinteni, figyulal - a közelmúlt során: változtak. Mint látható, valóban új főszerkesztő van. Neve Reiker, szikár, magas fazon, dohányzik. Tudni kell, hogy aDaMot külföldre szólította Isten szava - így az aDaM főszerkesztői tevékenysége alatt született szerkezeti felépítés helyébe most Reiker elgondolásai kerülnek. A lapnak tehát nem célja az arculat hónapról-hónapra történő, követhetetlen megújítása: bizony-bizony mondom néktek, a mostani dizájn egy új korszak kezdetének fogható fel. Ja, ilyen dolog a DVD is: most még van DVD, de hamarosan: nem lesz DVD. Belsős infó. Örültök? .) Martinnak tényleg van egy stílusa, sőt egészen különleges generációs problémákra figyeltem fel öcsém, Martin, s jómagam között. Ezeknek a mai kis p*cspisztolyoknak állati nagy arcuk van - s lőn, nem egyszer azon veszem észre magam, úgy vagyok kénytelen helyre tenni a saját öcsémet, ahogy Martin apó tesz helyre engem, with Tau ágyú. Generációs probléma, hehe. A napokban közöltem Martinnal, hogy egyszer lezúzom - bár szerinte nem kizárt, hogy addigra meghalunk. Utolsó gondolatoddal kapcsolatban annyit mondhatok, minden cikkíró annyit ír, amennyi a főszerk által rábízattatik.

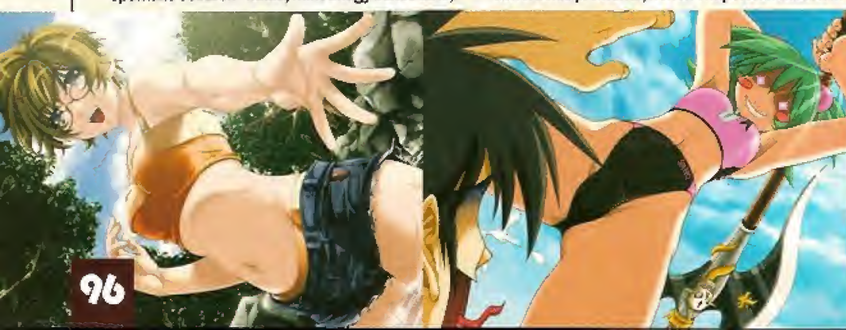
Hi!

Nah, olvasom, hogy építő jellegű kritikát vártok. Hát, elég jó lett ez a számocska, de azért van 2 megjegyzésem (nemtom, mennyire építő, de kukacoskodásnak mindenesetre jó), melyek száma 2, számoláskor háromig ne juss, na jól van, haladjunk





:-) **(.))**
Egyedik: a Granteftótóhárom leíráshoz annyit, hogy a cikkíró nem biztos, hogy nagyon sokat nyomult a gámával. Írja, hogy nem lehet qrv*zni. Hát kérem. Lehet. Bezony. Én íccaka próbálkoztam, odahajtottam egy jobbfajta furgonnal egy fentemlített alulírott mellé, action gomb, beszáll néni, irány Portland autóbezúzda melletti terület, vár, kocsi izeg-mozog, nyikorog-kileng, gyorsuló tempó, életerő megyen felfele 100-ról 125-re.
Csókolom, ennyi.
Kettedik: klónkampányos cikk. Cikkíró elköveti a hibát, amit a divx-es film feliratának fordítója is, de a regény fordítója nem: Count Dooku gróf. Kérem, ez olyan, mintha azt írnánk: King Arthur király. Nah, érthető? **(ABS, nekem is szemet szúrt.)**
Igeeen, a count=gróf! Piros pont ide, fekete oda :-)
Más megjegyzésem nincs, de kérésem az van. Szegény modemes lévén nem nagyon szoktam kimondottan a szürfüzés kedvéért netezni, tehát célzatosan lépek a netre. Arra kérném az illetékes válaszoló személyt, hogy adja meg nekem





azt a címet, ahunnét le tudnám tölteni a cseviben szereplő naccerű filmplakátok mindegyikét/akármelyikét. Naon szépen köszönöm.

Tisztelettel:
Bazsi

Bizony, a mostanság keltezett, komolyabb játékok ismertetése közben nem kifejezetten nehéz impresszív tárgyi tévedéseket produkálni. Akartok egy ennél is szebb példát? Oks. A kulcsszó: *Freedom Force* képregényfüzetek. Ne mondjá-





tok el senkinek, de nincsenek *Freedom Force* képregényfüzetek. Szóval, beégni itt sem sikk, viszont itt is lehet. Ám, be kell védenem a cikkírót - nem a legelegánsabb érv ugyan, de ez van: egy összetettebb, bonyolultabb játék akár hetek, sőt hónapok múltán is képes lehet újdonságok felmutatására. A cikkíró, kinek napjai, maximálisan egy hete - na, ez már rendkívül kényelmes határidőnek mondható - van a kritika megírására, idő híján bizony nem minden esetben merülhet el olyan mélységek szintjén, melyeket a játék teljes körű (!) szemléje egyébként megkövetelne. Értendő ez persze első sorban az igazán, mondhatnók igenis-nagyonis-összetett játékokra. Mint olyanokra. Ja: www.gamewallpapers.com, ill. www.deaddreamer.com. Én ezeket szokom, remélem, neked is bejövés lesz.

Hali 576!

Bocs aDaM,nem tom hogy jó helyre írok,de léci add tovább ezt a levelet Gyz-nek.

Szal azér írok én itten mer a barátaim és én tájékozatlanok vagyunk egy-két szituba, szal kérdések jönnek:
1.Most ki a Főszerkesztő? **(Reiker)**
2.Ki az a „Liquid"? **(Hír-specialista)**
3.Ki az a „HP"? **(Horváth Petyka - még nem sokat beszéltünk, de mikor igen, jókat röhögtünk.)**
4.Ki az a „Hős gertovich a bátor,szilaj,a dalia"? **(Pfff. Az egy f*sz.)**
Egyébbként nekem tetszik az új értékelő BOX. Meg az új style! (azér a címlap elég kemény). **(Ja. Kemény fedeles KByte havonta 2 példány kerül placra, úgyhogy becsüld meg jól!)**

Hű előfizetőtök:Bad city **(Remek nikk. Hasznodra válik?)**

Egy lány jön. Figyeljük meg, majd tegyük részletes elemzés tárgyává e ragaszkodó, a kedvenc lapját ért változtatások okán időleges kétségektől terhes női lélek megindító kifakadásában rejlő, finoman ívelt s formázott gondolatokat. Függöny!

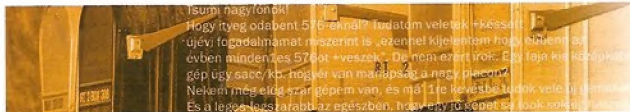
Szia!

No, csapjunk a lovak közé is egyből.
El vagyok hűlve. Mármint az újságtól. De ezt ne pozitív értelemben vedd.
A címlapról szól első értekezésünk.
A kép rajta nagyon jó, meg az idézet is, bár én személy szerint nem csípem a Bibliát.
De ez most kevéssé érdekes. Az annál inkább, hogy miért fontosabb az, hogy KBYTE,
mint az, hogy 576? Ez szerintem elég érdekes ápolása a jól bevált és kellemes hagyományoknak. Már ha tisztelete, persze. Nekem biz' isten jobban tetszett az eddigi. És, remélem legalább viszonylag megérthető, hogy nem tetszik a betűtípusa. Olyan kissé, hogy is mondjam csak, szóval kissé debil. No, ha ezen a problémán még sikerül átlépni, akkor itt a következő. Megváltozott az alcíme az újságnak. De hogy minek? Miért nem jó a régi? Az jobban illik az újság belső tartalmához, mint ez a mostani - úgy gondolom. Mivel épp most hoztatok be egy csomó olyan újítást, mely pont a játékoktól veszi el - teszem hozzá, véleményem szerint nagyrészt fölöslegesen - a helyet. Másrészről viszont, ez valami idióta, debil, *** reklám szövegének átdolgozása! S hadd mondjam így: az 576 eddigi történelmének ismeretében ennél nagyobb baromságot és szentségtörést nem is tehettetek volna. Azért, persze, ez is túlélhető, de nekem egyáltalán nem tetszik! Második - immár kicsit tán hosszabb - értekezésünk belsőbb dolgokról szól. Első nekifutásban talán a Tartalommal kezdjünk, mivelhogy az van elöl. Nos, khm, szóval kulturáltan az a véleményem, hogy az előző sem volt valami eget és földet (szemünkkel és agyunkkal együtt) megrengetően szép, de ez a mostani még annál is borzasztóbb. Ez talán valami református puritánsági akció? **(...hö...?)** Vagy nem bírják a nyomdagépek? **(...öhm....)** Alig hinném. **(..ööőhm...öhm....)** Mindenesetre nem épp pozitív dolog. **(.....)** No, de gyerünk tovább. E3 - király, mint mindig. Bár az a féloldalas, beépített poszterszerűség elég érdekesen degradálja a kinézetét. **(aha, lehet - viszont bármikor letakarhatod .))** De ez még megbocsátható. És most, és most: lássuk a LÉNYEGET. Első fejezet: leírások. Tulajdonképpen itt is csak a kinézettel van bajom. Kissé talán digitalis beütésűre sikeredett, nekem legalábbis ez volt az első benyomásom. Főleg a cikk legeslegelső betűjére vetve szomjazó tekintetem. Nos, enyhén szólva sem szép. Azok a helyes kis kék négyzetek minden bizonnyal gyönyörűséggel töltenének el egy, a kubista stílusirányzatot
megszállottan valló embert, de mást nemigen. Azok a hatszögek is igen érdekesek, bár ezek
talán már többek képzeletét tudják megindítani a bennük lévő képdarabkákkal. Ja, nem kel
ide képzelet? Ugyan - ugyan. Az nagyon fontos dolog. A cím 'színe' most jobb. Ám ez sem tökéletes. Mármint nem a színe, hanem az, hogy nem ártana betartani azt, a szerintem alapvető dolgot, hogy a játék címét helyes sorrendben kell(ene) feltüntetni. Mert ugyebár a Lemonos srácok - sőt, sztem a kiadó - sem örülnének ennek. Hisz a játék címe: Starmageddon - Project Earth és nem fordítva, ahogy az újságban áll. Ja, kérem, hogy a fő játékcím nagyobb betűs? Ez mind szép és jó, de mondd már meg nekem, hogy melyik nép az, amelyik ugyan jobbról balra, de lentről felfelé olvas?? Mert nem a magyar, az biztos! A második számú probléma az, hogy az a kis box, amelyben a játék fejlesztői stb. vannak mit keres a szélsőjobboldalon? (Csak semmi melléértelmezés!!) Elég rossz ez, mert alig lehet megtalálni. Sokkal logikusabb hely az a két hely, ahol eddig előfordult. Nevezetesen: a cikk legelején, ill. a végén, az értékelődoboz felett.
És ha már értékelődoboz. Megjelenítése elég***. Pont mint a fenti gond tárgyáé. Öcsém, mikor először meglátta a Starmageddon végén a véleményt, s én a kinézetéről (mmint a boxéról) tetem megjegyzést, ő csak felolvasta az író summás véleményét: eredeti ötletek teljes hiánya.
És ebben az a legszomorúbb, hogy kénytelen voltam egyetérteni vele. Hármas számú gond következik. Én igazán értékelem 'dracoo[stalker]' igyekezetét, de igazán kár, hogy a Hitman olvasását azért kellett megunnom - akárcsak a Stealth Combat esetében -, mert ő szinte képtelen magyar 'alcikkcímeket' (mittomén mi a neve) adni, s egyfolytában angol hülyeségekkel szúrja ki az ember szemét. Nem azt mondom, hogy nem értem, mert olyan hülye nem vagyok, de akkor is idegesítő.
Második fejezet: új cikkek/ cikkek elrendezése. Nos. Elég érdekes ez a szám ilyen szempontból. Úgy tűnik, minden eddigi szabály felrúgódik. Én pl.









állatira nem értem, hogy hogy kerül egy PC-s játékokkal foglalkozó magazinba DVD, mozi, zenei ajánló, vagy ippeg jog. És itt jön be az, amit már az elején is mondtam. Most ti egy király PC-s játékújság vagytok vagy egy általános „mindent-bele-hadd-egyék-azt-is-amit-nem-akarnak" újság?? Másrészt a sorrendezés is figyelemre méltó - bénaság tekintetében.
Miért került a GTA 1-2 az egész közepébe?
Ha még a GTA3 után lenne, akkor érthető lenne. De nem ott van. Elég zavaró, hogy utána van a Visszatekintő és ezek után még egy Leírás! Hol itt kérem a logika? Az ésszerűség?
Vagy a VargaB volt már túl fáradt? Újabb gond a színen. Neve: Jogi esetek. Mintha csak az xy rádió műsora lenne vagy vm hasonló. Én nem akarom bántani LT-t, de sztem ez
IGEN csak KEVÉS embert érdekel. És megint -2 oldal a játékoktól. Na, mind1.
Harmadik (utolsó) fejezet: jéééé, ezt már láttam valahol!! Úgy ám. Ez nem más, mint a Dark Forces3: Jedi Knight2: Jedi Outcast kódjai. Már találkozhattunk velük nem is olyan régen.
Kár volt erre pocsékolni a helyet vm más jó kis kód ismertetése helyett.
Nos, az értekezés véget ért. Most már megpihenhetsz. Már ha végigolvastad egyáltalán!
Ha nem, úgy egyrészt vérig sértesz, másrészt pedig mi értelme azt hangoztatnod GyZ-vel karöltve (akinek nem inge...), hogy írjunk leveleket.
Ha azt akarod, azt írjam, hogy sztem mi LEGYEN, hát akkor AZT modd.
Maradok pengeélen táncolóan bizonytalankodó (de még!) hívetek:
Dellyn

Mint látható, Dellyn levele még a múlt havi, s azóta érvényét vesztett dizájn kapcsán fejti ki pontosan körvonalazott észrevételeit. Figyelem, figyelem! Dellyn levele példaértékű - ezért is iktattam. No, azért nem feltétlenül áhítozunk minden hónapban ilyen volumenű s*ggrepacsikra, ámde: mint látható, ez a levél egyetlen, hatalmas konkrétum. Úgyhogy emberek, a kritikákat illető észrevételek Lényegiségét - nem húzta alá, hmpf - ehhez hasonló formában, konkrétumok szintjén várjuk.

Jó NyaRaT!

GyZ

A BENEVOLUSZ LEKTOR FIGYELMÉBE:

Az olvasói leveleket mindennemű korrektúra nélkül tesszük közzé.

A HÓNAP DUMÁJA

HP

Le lettem ugatva. Konkrétan egy haveri találkozón, és konkrétan amiatt, amit én már csak úgy hívok: virtuális sznobizmus. Mert bizony van ilyen. Köztünk él és mozog, útját nem állja semmi. Én is láttam és egyáltalán nem tetszett.

Történetesen egy idegennel keveredtem vitába egy baráti összejövetelen, amikor is a szokásos „fúdeállatjátékokvannakPC-re" duma kezdődött el, s amiért én duplán zabos lettem. Először is jó dolog játszani, jó a játékokról olvasni (különben mi értelme is lenne a mi kis újságunknak?), de nem biztos, hogy mindig jó játékokról beszélni, mikor társasági életet él az ember. Mert ugyebár ott a foci, az autók meg az időjárás, és egyéb egysíkú férfias kommunikációs témakörök, amitől már egy nő eleve sikítófrászt kap, de higgyétek el, a PC-s játékok az a témakör, amivel aztán végképp őrületbe lehet kergetni (tisztelet a ritka és áldott kivételnek). Egyszóval első körben a tapintat hiánya borult az estémre, így nehezemre esett a folytatás. Pedig lett. Emberünk – nevezzük Mr.X-nek a továbbiakban, bár nevezhetnénk Anyaszomorító Bitagyú Droidnak is, de inkább mégse, hiszen a tapintat, meg ilyesmi – szóval emberünk előjött azzal a feltevéssel (természetesen a számítógép előtt ülve), miszerint ma már olyan gépek vannak, amelyek bármilyen konzolt odavernek, s csak nézzük meg az ő P4-esén a *Counter-Strike*-ot, meg *Hitman 2*-őt, amely csak úgy hasít a legnagyobb felbontáson is a brutális 19" colos monitoron és blablablabla...

Állj! Kössük ki az egyenlet megoldása előtt, hogy nem akarok csesztetni senkit, főleg nem az ízlés és a szabad vélemény megnyilvánulását, csak hát Mr.X előadása elég tipikus jelenséget takar kis hazánkban, úgy érzem. Amikor félve megemlítettem, hogy én imádon a C-64-es játékokat és az egész retro életérzést, vagy imádtam PS-en nyomulni a *Tekken*-nel, és még mai napig ott van a PC-men a *Pinball Fantasies* – körbe lettem röhögve. Mr.X kissé leereszkedő hangon kioktatott, hogy ezek a játékok már „cikisek", hiszen a technika fejlődése egyre tökéletesebb virtuális valóságot teremt (ahol még ő is jó pasi lehet...), és amúgy is csak a dedósok játszanak flipperrel, meg bugyuta játékokkal, hiszen egy *Lazy Jones*, vagy *Barbarian*, meg a konzolokon előszeretettel nyomott platformjátékok közelébe sem érhetnek egy taktikai FPS-nek, vagy RTS-nek. Nekem meg az a bajom, hogy szerintem igen! Mert teszem azt baromi fáradtan egy végiggürcölt nap után, mikor leborulok imádott karosszékembe, nem hiszem, hogy azonnal egy kellemes kis *Global Operations* küldetésre vágynék, és ha röhögni akarok részegen a haverjaimmal, szinte biztos, hogy valami jó kis egyszerű játékot kaparunk elő a fiók legmélyéről. Lehet, hogy ebben már az is benne van, hogy öregszünk, de szerintem ez a Mr.X féle izzadságszagú sznobizmus sehova nem vezet, csak örök elégedetlenkedést szül. Én tudom, hogy ma minden szakmai magazin azt nyomja, hogy grafika és gyorsaság, meg hanghatások és szavatosság, de azért a dolog elsősorban rólunk szól. A mi szórakozásunkról és kikapcsolódásunkról. Ha nekem egyszer lesz egy gyerekem, teljesen biztos, hogy végig kell majd nyomnia a *Maniac Mansion*-t, mielőtt fejjel csapódik neki a hetven órás giga kalandjátékoknak, amelyek már tényleg mindent tudnak, csak azt az érzést nem tudják visszaadni, amit mi régen átéltünk. Mert a játék lényege – s legyen szó bármilyen játékról – az emberi fantázia. Ha mindezt készen kapjuk, az kellemes és kényelmes megoldás, de pont az a kreativitás tűnik el, amiért annyira szeretünk játszani.

Őszintén szólva nekem már baromira elegem van ebből a PC vs. Konzol, Sony vs. Nintendo és még százezer féle harcokból, mert lassan már a játékból is politika lesz, ahol érdekképviseletek és rajongótáboraik anyázzák egymást folyamatosan ahelyett, hogy mindent kipróbálva a saját ízlésüket alakítanák ki. Véleményem szerint (és ez most tényleg csak az én véleményem!) egy **576 KByte** csak akkor ér valamit, ha Te, mint olvasó minden újra nyitott vagy. Szerencsére ennek azért gyakran látjuk jeleit, s ezt a búbánatos történetet is csak azért firkantottam ide, hogy kicsit elgondolkozzunk, és nehogy ilyen Mr.X csapdákba esve lépjünk át abba az évezredbe, ahol feltehetően a játék már teljesen új határokat feszeget majd. Mert ha elfelejtjük, hogy milyen út vezetett idáig, akkor a csilli-villi jövőkép csak annyit ér majd, mint halottnak a csók (vagy egyéb pajkos udvarlási forma). Én mindig nagyon boldog vagyok, amikor látom, hogy még ma is léteznek C-64-es vagy Amigás csoportok, hogy még mindig jönnek ki fejlesztések mindkét gépre , mert ez azt bizonyítja, hogy minden kornak meg van a maga szépsége, s lehet, hogy egy Ferrari iszonyatosan gyors - de ismerek olyat, aki még ma is a régi Bogarakat pofozgatja a garázsában.

Végül is mindegy. Nem akarom én túlparázni ezt a dolgot, s kicsit szégyellem is, hogy a Hónap dumája a szokásosnál komorabbra sikeredett, de hát nem lehet mindig egymás haját fonni – hogy finoman fejezzem ki magam. A továbbiakban is jó olvasást, és rengeteg önálló gondolatot kívánok!

HP

LOGOUT > Következő számunk szeptember 19.-én jelenik meg.


Mack
Mack
Mack
ORE. D.O.T.
PIA 603
CAL APPORTIONED
SP94547